

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

Nº 42

**GRANDES
CLÁSICOS DE
LOS NOVENTA**

QUE PODRÁS JUGAR EN
NINTENDO SWITCH

**INDIANA JONES AND
THE LAST CRUSADE**

¡DEBERÍA ESTAR EN UN MUSEO!

**REGALAMOS
UN FABULOSO**

N-GO

¡DESCUBRE CÓMO CONSEGUIRLO
EN NUESTRO REPORTAJE
SOBRE ESTE ZX SPECTRUM
EVOLUCIONADO!

SHINOBI III

LA AVENTURA
MÁS CELEBRADA DEL
NINJA DE SEGA

**40
AÑOS DEL**

**Commodore
64**

LA ASOMBROSA HISTORIA, AÑO
POR AÑO, DEL LEGENDARIO
ORDENADOR DE 8 BITS

**DONKEY KONG
COUNTRY**

RARE Y RETRO STUDIOS REVELAN
LOS SECRETO DE LA SERIE

**35 AÑOS DE
STREET FIGHTER**

MUCHO MÁS QUE UN
VIDEOJUEGO DE LUCHA

Y ADEMÁS

ARKANOID ■ HÉROES PATRIOS DEL MSX ■ ELITE
BOB WAKELIN ■ PAT MORITA TEAM ■ PITFALL
EL VICIO DEL SILICIO ■ SUPER MARIO LAND

EVERCADE® EXP

CARTRIDGE VIDEO GAME SYSTEM



YA DISPONIBLE

VISIT WWW.EVERCADE.CO.UK/RETAILERS

[f/EVERCADERETRO](https://www.facebook.com/EVERCADERETRO) [@EVERCADERETRO](https://www.instagram.com/EVERCADERETRO) [@EVERCADERETRO](https://www.tiktok.com/@EVERCADERETRO)

SUMARIO

>> **Retro Gamer 42** Cuatro décadas de pura magia commodoriana



RETRO RADAR

- 4 **El Museo Histórico de la Informática:**
Y su exposición de La Abadía del Crimen.
- 6 **Operation Highjump, ¡a las armas!**
Alfonso Azpiri estaría orgulloso.
- 8 **Literatura lúdica:**
Juega, sueña, ¡lee!
- 10 **El Templo del Arcade:**
Amor recreativo en la zona de Madrid.
- 11 **La Misa de la Abadía:**
Una reunión de usuarios histórica.
- 12 **Crónica de Amstrad Eterno 2022:**
La feria se despide por todo lo alto.
- 13 **Sexta edición del Festival Retroalacant:**
Rompiendo récords de asistencia.

RETRO GAMERS

- 14 **Rafael de Azcárraga:**
A Kratos le encanta el Pong.

LA HISTORIA DE

- 40 **Elite**
- 74 **Pitfall**
- 78 **Arkanoid**
- 96 **Super Mario Land**
- 102 **Shinobi III**
- 124 **Indiana Jones and the Last Crusade**

REPORTAJES

- 16 **¡Locos por el rol clásico!** Los mejores RPG están en Nintendo Switch Online.

- 32 **40 años del C64... en España:** También caímos rendidos a sus teclas.
- 46 **Grandes clásicos de los noventa:** Para jugar en Nintendo Switch.
- 66 **El Vicio del Silicio:** Cuando los bits vivificaban la radio española.
- 86 **Bob Wakelin:** El ilustrador que vendía los juegos desde su portada.
- 108 **Héroes patrios del MSX:** Los titanes que mimaron al estándar japonés.

¿QUÉ PASÓ CON...?

- 64 **Fido Dido**

CARNE DE SALÓN

- 94 **Jingi Storm**

FUTURO CLÁSICO

- 130 **Return to Monkey Island**

HOMEBREW

- 136 **La obra del Pat Morita Team**
- 142 **Desarrollos caseros para sistemas retro**

SOUND TEST

- 144 **Star Wars: Shadows of the Empire**

PANTALLA FINAL

- 146 **Virtua Fighter Kids: Jeffrey**



18

40 AÑOS DEL COMMODORE 64

Celebramos el aniversario del mítico ordenador de 8 bits disfrutando la historia de su pasado, gozando su imparable presente y augurando su infinito futuro.

54

35 años de Street Fighter

Analizamos la relevancia del clásico de Capcom y la saga que originó, trascendiendo la industria del videojuego hasta convertirse en fenómeno cultural.



114 Donkey Kong Country

El poderío visual del original para SNES hizo pensar que era un título de N64. Sus creadores y los del resto de la serie, Rare y Retro Studios, analizan su legado.



132

¡Te regalamos un fabuloso N-Go!

El ZX Spectrum evoluciona reencarnado en el N-Go. ¿Quieres probarlo? ¡Retro Gamer España te lo regala! Descubre cómo conseguirlo en nuestro reportaje dedicado.





¿QUIÉN DICE QUE LOS MUSEOS SON ABURRIDOS?

MHI: combinando lo académico y lo lúdico

En este número nos acercamos al Museo Histórico de la Informática de la Universidad Politécnica de Madrid, un espacio sorprendente tanto por su ubicación en un vergel a las afueras de Madrid, como por los tesoros que esconde. Aquí se presentó el libro *Queremos su dinero* de nuestro colaborador Jesús Martínez del Vas, sobre la historia de Indescomp; y se celebró un acto de homenaje a los autores de *La Abadía del Crimen*. Nos atienden, muy amablemente, Marina Álvarez, su directora actual, que además responde a nuestro cuestionario, y Miguel Arroyo, uno de los colaboradores más activos en este momento. Tenemos que destacar que la mano de obra del museo se compone

exclusivamente de docentes y de estudiantes voluntarios.

■ ¿Dónde se encuentra el museo? En la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Informáticos de la Universidad Politécnica de Madrid, en el Campus de Montegancedo, en el término municipal de Boadilla del Monte. En concreto, en el sótano del bloque 4.

■ ¿Cuánto tiempo lleváis funcionando? Desde el año 2000.

■ Hemos leído en vuestra página web, que los antecedentes del museo se remontan a 1997, cuando durante una semana cultural se exhibieron diversas piezas de gran valor histórico. El año siguiente se creó el grupo de trabajo que pretendía crear una exposición

permanente, y que fue el germen del museo actual...

...ahí ya estábamos Victoria Rodellar y yo, y estudiantes como Guillermo Echeverría y María Díez.

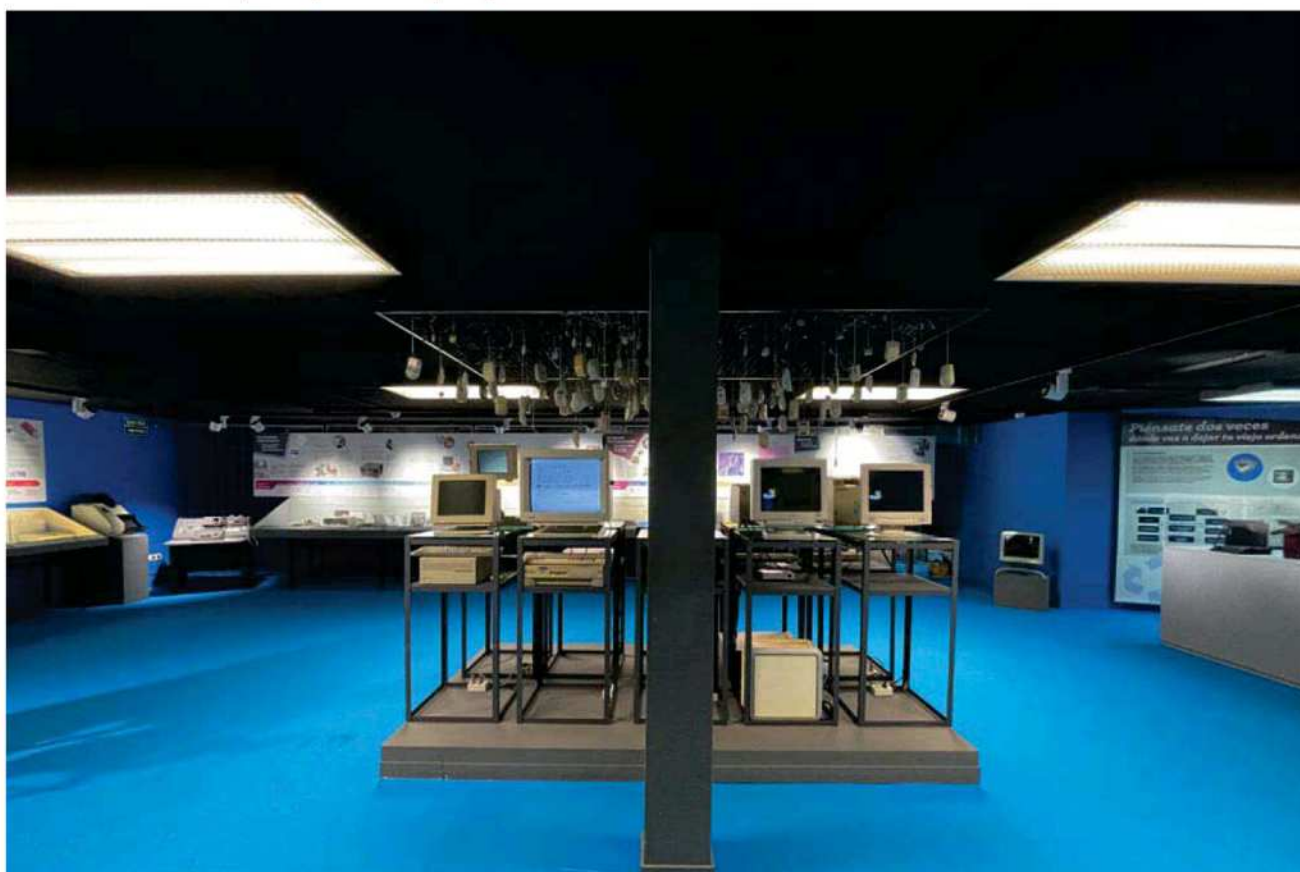
■ ¿Qué tenéis en exhibición? Así grosso modo, no hace falta una lista detallada...

Tenemos varias secciones. Hay varias panorámicas (la evolución de la tecnología, los sistemas de almacenamiento desde las tarjetas perforadas hasta los dispositivos actuales, la evolución del computador personal y la evolución de los dispositivos móviles), una exposición interactiva sobre cómo han ido cambiando los ordenadores, las pantallas y los ratones, otra sobre la evolución de las impresoras desde la máquina de escribir, una vista histórica de grandes sistemas y



» Apple II Europlus, AIM-65, Sinclair ZX-81, ZX Spectrum... ¡y aún hay más!

» Una de las salas del Museo, con máquinas con las que se puede interactuar.



**“TENEMOS
PIEZAS MUY
ANTIGUAS, PUES
LAS HAY DE
1949, Y ÚNICAS”**

MARINA ÁLVAREZ



» Uno de los premios que recibió Paco Menéndez por *La Abadía del Crimen*.



» Victoria Rodellar y Marina Álvarez durante la inauguración de la expo sobre *La Abadía del Crimen* (2017).

estaciones de trabajo, una exposición sobre el juego *La Abadía del Crimen*, [realizada en colaboración con la AUIC, Asociación de Usuarios de Informática Clásica] y un gran expositor con una vista de cómo funciona un ordenador por dentro, desmontado hasta la última pieza.

■ ¿Habéis aumentado la superficie expuesta desde que abristeis? ¿Podéis ampliarla, de hecho, o estáis constreñidos a un espacio concreto?

Sí, la hemos extendido dos veces, y tenemos ya espacio para poder hacer una ampliación importante.

■ Independientemente de la respuesta anterior, ¿seguís incrementando la colección?

Hay un incremento continuo debido a donaciones de personas e instituciones que nos conocen y aprecian nuestro trabajo.

■ ¿Cuándo recibís visitas? ¿Hay algún día de la semana o del mes en que se abra al público, o siempre trabajáis con cita previa?

Las visitas se hacen en estos momentos por cita previa.

■ Muchas veces los visitantes no se dan cuenta de que no se trabaja solo cuando se abre, sino que esto tiene un trabajo inmenso detrás: ¿cuánto tiempo dedicáis al mantenimiento de lo que tenéis funcionando?

Es un trabajo continuo que no se puede cuantificar en horas, pero muchas a la semana repartidas entre visitas, mantenimiento y adecuación de las piezas que llegan al museo, a veces en condiciones mejorables.

■ ¿Habéis detectado cuáles son los mayores atractivos de la exposición, lo que congrega a más visitantes?

En general lo expuesto genera mucho interés, pues tenemos piezas muy antiguas, las hay de 1949, y únicas. Las personas más jóvenes nunca han visto máquinas de escribir y discos. También les resulta muy atractivo interactuar con los ordenadores que están funcionando.

■ ¿Qué perfil de visitantes tenéis? Recibís grupos, que supongo que serán estudiantes ¿de secundaria, de primaria?

Tenemos una gran variedad de visitantes, desde visitas institucionales, colegios de secundaria y Formación Profesional, hasta un público más familiarizado, por su profesión y experiencia, con los temas y piezas expuestas. ✱

OPERATION HIGHJUMP, ¡A FORMAR!

Se acerca el momento de que podamos por fin gozar *Operation Highjump: The Fall of Berlin*, esperadísima fusión entre run-and-gun y videoaventura con añadidos tácticos y flirteos plataformeros.

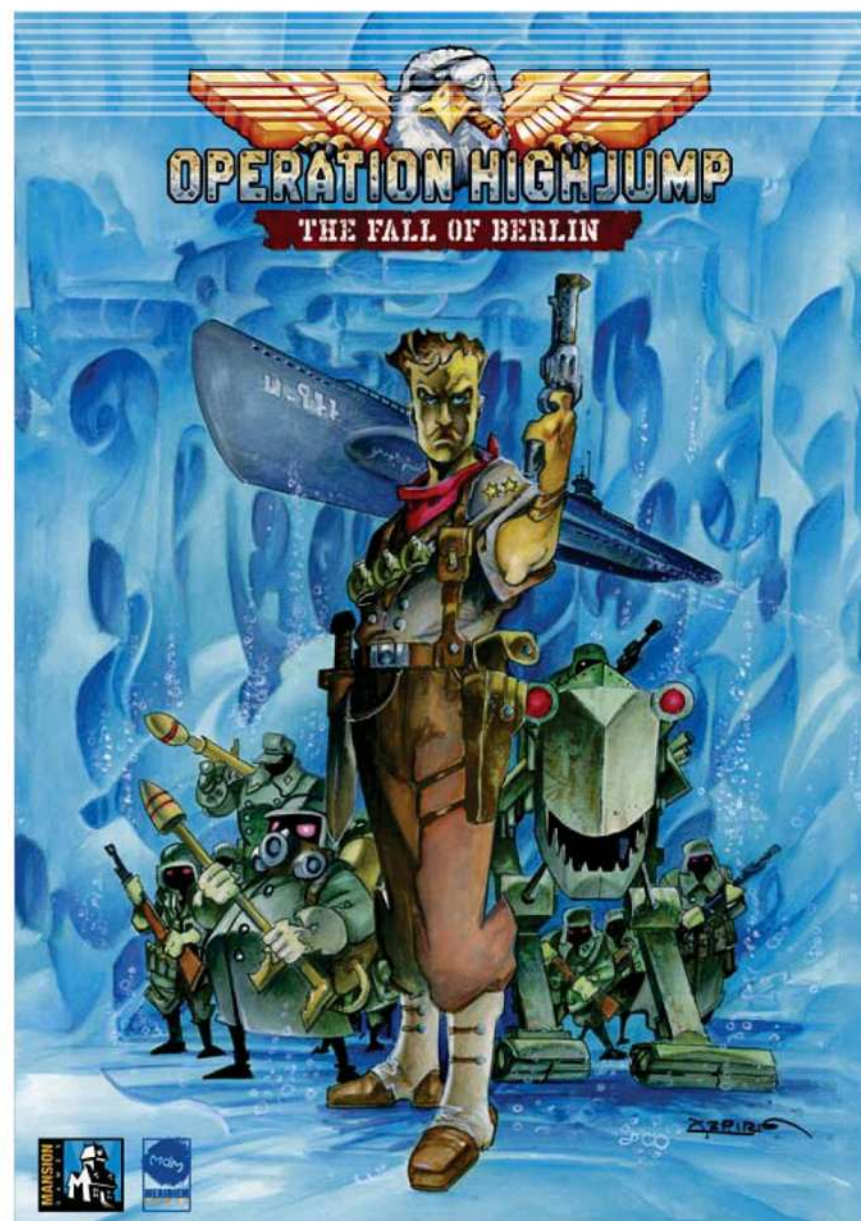
Fuertemente influenciado por títulos clásicos míticos como *Metal Slug*, *The Lost Vikings*, *Commandos* o *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, luciendo portada inédita del legendario ilustrador Alfonso Azpiri, con música escrita por Chris Huelsbeck, (quien en el pasado compusiera las bandas sonoras de *Turrican*, *Apydia* o *The Great Giana Sisters* y muchísimas otras), mezclando inteligentemente géneros como arriba se ha apuntado y tremendo exitazo mediante obtenido en su campaña de Kickstarter —con un 1094 % por encima del objetivo inicial, habiendo conseguido además el sello ‘Projects We Love’ por parte del staff de Kickstarter—, saber que *Operation Highjump* se pondrá a la venta a lo largo de 2023 de la mano de Meridiem Games en edición física (aunque como es lógico también se lanzará en formato digital), nos tiene en modo ansia viva chiflada a los enamorados de los videojuegos antiguos que atesoran mecánicas adictivas de probada eficacia lúdica.

Y no son ‘solo’ esos los puntos fuertes clásicos del venidero titulazo; hablamos con Víctor Fernández Fernández, CEO, producer y Game Designer de Mansion Games (el estudio mallorquín —surgido del programa PlayStation Talents jun-

to a Lanzadera— que ha desarrollado *Operation Highjump*) quien nos cuenta que “la idea de *OH* ya rondaba por mi cabeza bastante tiempo antes de que empezara a trabajar en él. Comenzó como un proyecto homebrew para Amiga con el objetivo de diseñar un videojuego con las mismas técnicas y herramientas que utilizaban las compañías que admiraba para desarrollar sus juegos a finales de los ochenta y principios de los noventa”, explica. Y añade: “de paso, rememorar los viejos tiempos, como homenaje a los buenos momentos que disfruté en aquella época”.

Continúa Víctor: “el proyecto fue creciendo hasta que un día de 2019 surgió la oportunidad de presentarnos a una convocatoria de PlayStation PS Talents. En apenas un mes y medio tuvimos que portar la demo que teníamos de Amiga a versión PC para presentarnos y, contra todo pronóstico, ¡resultó que ganamos! En ese momento cambiamos el chip completamente, nos tomamos muy en serio estar a la altura de esa gran oportunidad que teníamos, de pasar de un hobby, a fundar un estudio y poder dedicarnos profesionalmente a diseñar videojuegos”.

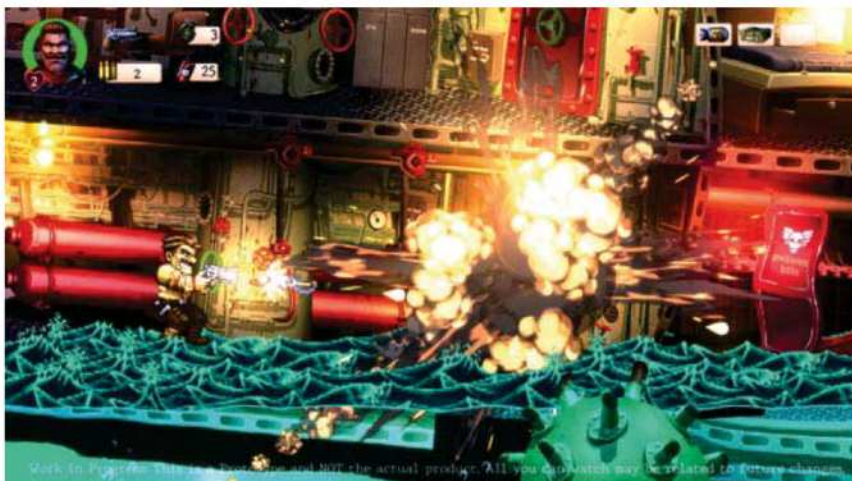
Al preguntar a Víctor cómo logran el enorme privilegio de contar con la participación para *Operation Highjump* de leyendas como Alfonso Azpiri o Chris Huelsbeck, nos explica que “con Alfonso todo fue muy sencillo desde el inicio. Un conocido nos puso en contacto y desde esa llamada de teléfono, enseguida fluyó



todo. Estaremos eternamente agradecidos por todo el cariño y consejos que nos dio; para un chaval de los ochenta que diseña videojuegos, es como un sueño cumplido ver que un juego español saldrá en pleno 2023 con portada del maestro Azpiri. Una lástima que no haya podido ver todo lo que ha conseguido el proyecto, y en qué se ha convertido”.

Y sobre Huelsbeck, Víctor Fernández cuenta que “le escribimos un correo electrónico y nos citamos por Skype. La idea era que la música del juego de Amiga también estuviese realizada con las mismas herramientas de la época, en este caso usando el sistema TFMX que él mismo diseñó en la época dorada del

Amiga. Aunque nuestra idea original era que la música fuese chiptune, el paso a plataformas actuales nos invitó a ser más ambiciosos, vimos la oportunidad de liberar a Chris de todas las restricciones técnicas del Amiga, y con los nuevos recursos, darle toda la libertad creativa para que pudiese componer una banda sonora épica, y muy cercana al cine”. Banda sonora que, por cierto, se pondrá a la venta como edición digital, CD y vinilo; mientras que el propio *Operation Highjump: The Fall of Berlin* podrá disfrutarse en Steam, PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch, Xbox Series X|S y Xbox One. Es maravilloso que todo esto esté sucediendo, ¡pero que suceda pronto! ★



» En el fragor de la batalla se suceden todo tipo de situaciones emocionantes.



» La fusión entre ilustración y pixel art, impresionante seña de identidad visual de *Operation Highjump*.

RETROHOBBY

Volumen 8



YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO MÁS
CERCANO Y EN VERSIÓN DIGITAL

zinio

K+ KIOSKO
Y MÁS

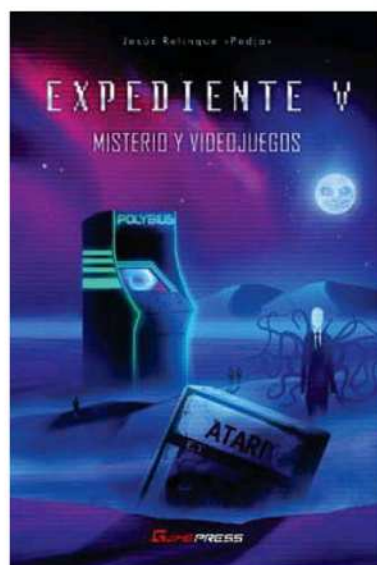
Y en store.axelspringer.es

LITERATURA LÚDICA

La letra, con píxeles entra

CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS 2.0: UNA HISTORIA FOTOGRÁFICA

316 páginas de material gráfico esencial para la vida en la Tierra en general, y para los aficionados a los videojuegos en particular. Auténticas disecciones y lecciones de anatomía que cubren no solo consolas, sino también ordenadores clásicos y mandos. Game Press nos trae el título de Evan Amos en castellano (traducido y prologado por Bruno Sol, OJO), y lo pone en venta a mediados de diciembre, así que da tiempo a comprarlo para regalarlo (o regalárnoslo) de cara a la Navidad. Hay una edición especial con merchandising y sorpresas.



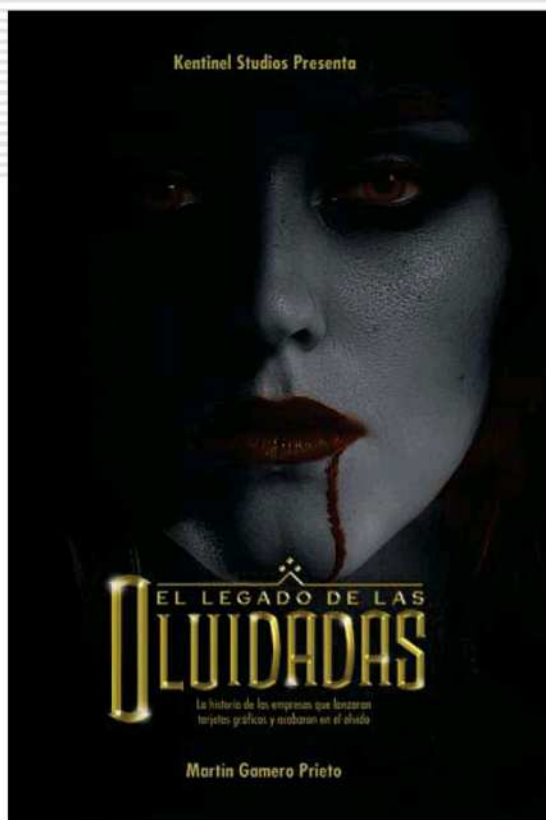
EXPEDIENTE V: MISTERIO Y VIDEOJUEGOS

También a mediados de diciembre, y también de la mano de Game Press, estará a nuestro alcance el nuevo ensayo de nuestro colaborador Jesús Relinque 'Pedja' sobre anécdotas inquietantes y escalofriantes relacionadas con el décimo arte. Incluye una entrevista a Howard Scott Warshaw, la disputa entre Ralph Baer y Nolan Bushnell, qué hay de cierto en la ¿leyenda urbana? de Polybius, o qué pasa con el juego de tarot de Rare para NES.



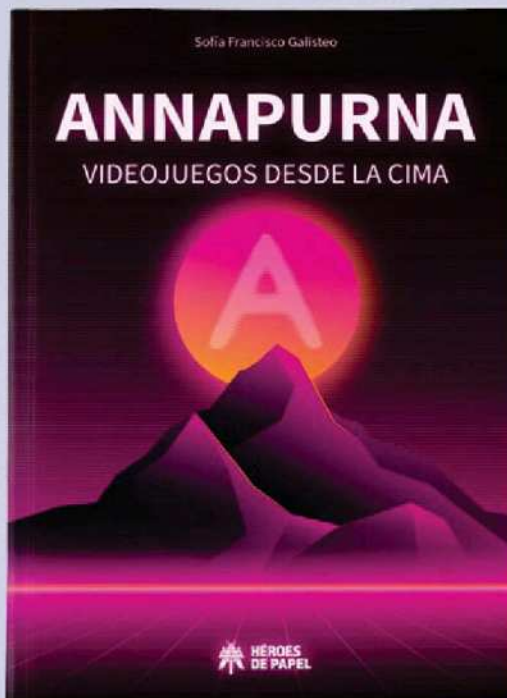
SONIC THE HEDGEHOG: MÁS ALLÁ DE LA ESTELA AZUL

Cuando parecía que no pudiera aparecer un producto sobre Sonic que nos fuera a sorprender, Moisés Oneto y Miguel Solís se sacan de la manga el compendio definitivo con información sobre El Erizo: mecánicas, recopilación de títulos de la saga, cameos en otros juegos y en otros medios, música, Sega antes de Sonic... Sale en febrero del año que viene de la mano de Héroes de Papel, y se compone de dos tomos: uno dedicado a los títulos clásicos, y otro para los juegos en 3D.



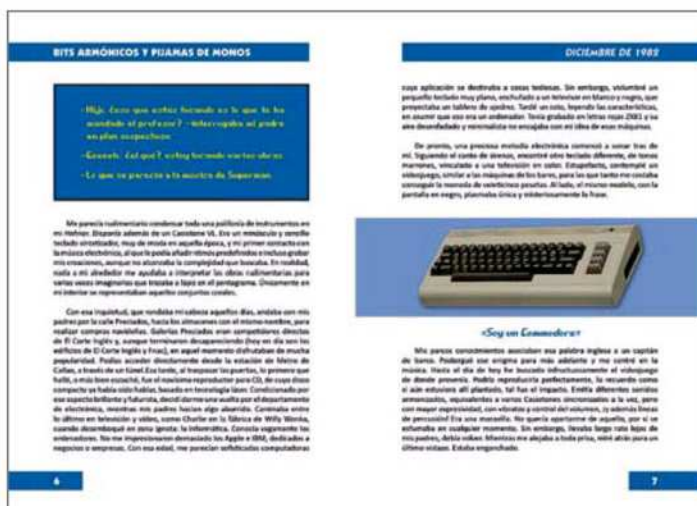
EL LEGADO DE LAS OLVIDADAS

Martín Gamero vuelve a la carga con un libro cuya portada puede inducir a equívocos. Después de contarnos la historia de las tarjetas gráficas de 3dfx, ahora explora el periplo que siguió la competencia. Por las páginas asoman Matrox, S3, Number Nine con sus Revolution, Bitboys y Glaze3D, o Imagination Technologies, y el olor a polvo quemado que encierran las cajas de PC de los noventa invade nuestros sentidos. Lo edita Kentinel Studios.



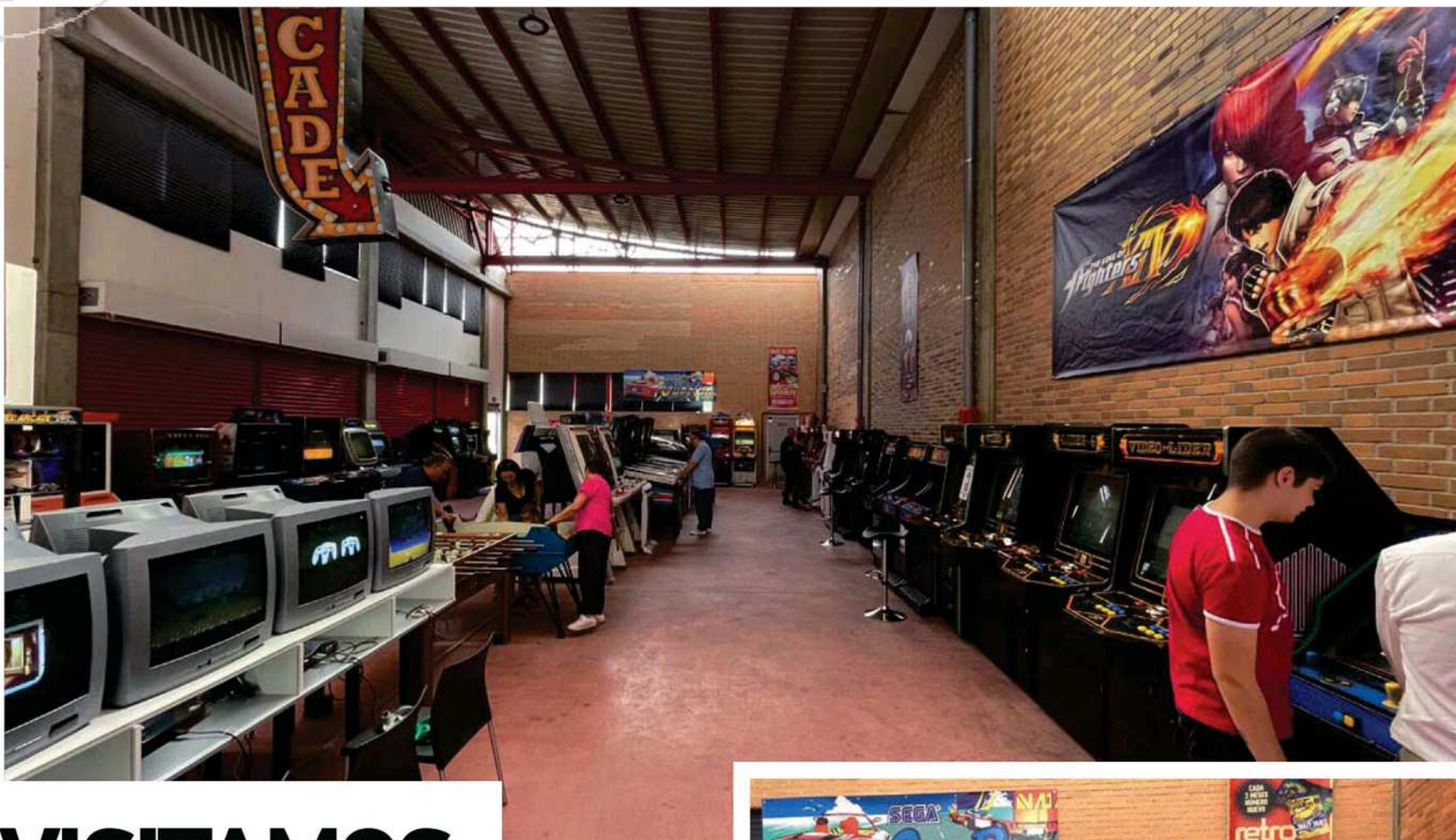
LOS CUENTOS DE 'TALES OF', Y LA COMPAÑÍA ANNAPURNA INTERACTIVE

En un plano un poco más actual, Héroes de Papel nos trae en enero *Abismos y Sinfonías: Los cuentos de la saga Tales Of* de Miguel Olmedo, y *Annapurna: videojuegos desde la cima* de Sofía Francisco. Como su nombre sugiere, se trata de un viaje por la trayectoria de Annapurna Interactive, la compañía responsable de publicar títulos como *What Remains of Edith Finch*, *Twelve Minutes* o *Gorogoa*.



BITS ARMÓNICOS Y PIJAMAS DE MONOS

José Antonio Martín Tello participó en la creación de varias decenas de títulos Dinamic, ya como músico o como grafista, de AMC y *Rescate en la Atlántida* a *Mega Phoenix*, *Risky Woods* y los *PC Fútbol*. Más recientemente ha compuesto música para *Space Moves* (Retrobytes, 2015), *Cris: Odd Prelude* (Dreamin Bits, 2017) o *Jarlar* (Retrobytes, 2018). Aprovechando esta experiencia, Martín compone una suerte de memorias que publica Dolmen Editorial como libro, en las que cuenta cómo fueron aquellos inicios, sazonando el relato con anécdotas como la del pijama del título.



VISITAMOS EL TEMPLO DEL ARCADE

Desde el 24 de septiembre de 2022, ¡por fin! tenemos el placer de poder disfrutar el primer gran salón recreativo madrileño, situado en c/ Orión 1 (Griñón). Hablamos con los responsables de tan fabuloso y necesario proyecto.

Jesús Fernández se autodefine como "coleccionista, desde crío. De MSX, Spectrum, Commodore". Nos cuenta que "iba cogiendo máquinas, recuperándolas, y llegó un momento en que tenía tantas que no me entraban en la nave. Y en esto apareció 'lolo'". Se refiere a Manuel Vargas, presente en la pasional conversación que termina siendo esta entrevista, "otro coleccionista que en su nave tenía el doble de máquinas que yo", recalca Jesús. Manolo toma la palabra: "todo empieza porque Jesús fabricaba sus máquinas recreativas, igual que yo hacía las mías. Siempre a compañeros y a amistades. A Jesús se le fue el informático que tenía, y yo empecé a configurarle los ordenadores, joystick y demás, de sus máquinas. Ahí

empezó nuestra gran aventura; siempre hablábamos de montar una Asociación. De esto hará seis o siete años. Y se lo comentamos a Javier Montes, compañero del barrio". Montes, también con nosotros, asiente con una sonrisa, dando fe al relato. "propose a Javier entrar en la Asociación, le gustó la idea... y a raíz de él, vino más gente", explica Manuel Vargas.

Con unos horarios, en viernes desde las 17 h hasta las 21 h, y sábado de 11 a 15 h y también de 17 a 21 h, los creadores del Templo del Arcade, deseosos de gozar y hacer gozar con quienes vengan a jugar con ellos, han establecido una cuota de 25 € al mes para los socios, aunque también se contempla la posibilidad 'socio por un día' desde 10 €. Los menores de 11 años entran gratis, y los de 12 a 15 años solo tendrán que pagar 6 € si vienen acompañados de un adulto. "Y sin necesidad de echar una sola moneda". No debería ser necesaria la aclaración, aunque ellos aseguran se hace preciso puntualizarlo ya que "la gente nos pregunta si tiene que traer dinero suelto [risas]", cuenta Manuel.



» El fabuloso equipo humano de El Templo del Arcade con Juan Carlos Caballero 'Adonías'.

"La idea es organizar campeonatos, torneos, talleres, actividades", explica Jesús. "Y que quien lo desee, venga a disfrutar con nosotros de muchas máquinas clásicas en su formato original", añade. Además de futbolines, Scalextric, consolas, exposición... En este punto los tres enumeran parte de su variado y extensísimo catálogo lúdico actual: "Crazy Taxi, The House of the Dead, Missile Command, Time Crisis, Arch Rivals... en pinball tenemos joyitas como Terminator 2: Judgment Day, Super Mario Bros. y muchos españoles de Inder... Hang-On, Final Fight, Tekken 3, arcades de Video Sonic, Lider... que deben estar, ya que son las que tuvimos en los bares".

"Y crecer, incorporar una zona museo, dar charlas...", explica Manuel. Y añade Javier Montes: "queremos que la gente venga por el placer de disfrutar de los videojuegos. Que le salga la sonrisa recordando cuando iba con los colegas a los recreativos a jugar a una máquina que tengamos aquí. Los adolescentes que vienen han descubierto otra forma de jugar; ahora en los videojuegos te matan, y al instante renaces. Las 'vidas' en los videojuegos de ahora no valen nada". Y culmina Jesús: "hay que salir a la calle, volver a relacionarnos. Queremos que El Templo del Arcade sea una familia; donde reír, disfrutar, relacionarse. Qué mejor sitio que este para hacerlo". ✨

UNA MISA DE LA ABADÍA PARA RECORDAR

Por José María Velo

Nos acercamos a una de las reuniones de usuarios más veteranas de la escena, a ser testigos de primera mano de las noticias de mañana.

Cuenta la leyenda que las hadas se reúnen en sus secretos lugares de encuentro para realizar rituales mágicos que pueden influenciar la vida de los mortales. Lo cierto es que en nuestro mundillo del videojuego clásico también existen 'hados' que se reúnen para realizar sus rituales mágicos de cacharreo y preservación más allá de los grandes eventos. Con el cariño y la cercanía que solo te puede proporcionar encontrarte entre un grupo reducido de personas con tus mismas aficiones, las 'misas de la abadía' son todo un clásico de la retroescena madrileña con casi dos décadas a sus espaldas.

El pasado 30 de octubre de 2022 se reunieron gran parte de los fieles asistentes para realizar sus tareas cotidianas de preservación, investigación o, simplemente, disfrutar de la buena compañía. Cuales Arthur Conan Doyle de mercadillo a la caza de los hados de la fortuna, Juan Carlos Caballero 'Adonías', Bruno Sol y servidor nos presentamos en la reunión para comprobar si, efectivamente, de allí nacía la magia.

El cacharreo y la preservación son dos de las principales motivaciones que agrupan a los entusiastas de esta reunión y esta ocasión no iba a ser menos. Una de las estrellas de la reunión fue el prototipo número 27 que Amstrad hizo llegar a alguna casa de software previo a la llegada al mercado del Amstrad CPC 464. Ya analizado en artículo dedicado en el número 39 de Retro Gamer España, durante la reunión se descubrieron algunos detalles curiosos, como el hecho de que el simulador de Gate Array contase con un reloj de velocidad variable, reloj que se encuentra integrado en la placa final y con velocidad fija en la versión definitiva del CPC. Por cierto, que no todos los días se ven, mano a



» Corrillos distendidos con Paco Suárez al fondo, trasteando con Pauline.

mano, una unidad de preproducción de Amstrad, un clon soviético mezcla de CPC y MSX, y el orgullo tecnológico de la República Democrática Alemana –un KC Compact, clon del CPC– en la misma habitación.

Rafael Corrales mostró uno de los últimos inventos para la preservación de software: Pauline. Al estilo de las Kryoflux, Pauline está pensada para conectarse a diferentes modelos de unidades lectoras y poder extraer hasta el último bit de información de discos. El invento despertó el interés de uno de los invitados ilustres que tuvo a bien pasarse: Paco Suárez. Con la mente siempre activa, Paco se interesó por todas las particularidades de dicho invento así como por sus componentes electrónicos. El veterano pionero de la industria no ha perdido ni un solo ápice de interés y su curiosa mente le llevó también a indagar en otro de los dispositivos 'de moda' en la escena retroinformática: la M4.

Tampoco faltó el momento lúdico en el que Paco Suárez pudo ver en marcha *Ramiro el Vampiro III* de los Mojon Twins. Curiosamente, el juego sería posteriormente cargado



» Probando *Ramiro el Vampiro III* en un clon del Amstrad CPC de Alemania Oriental.

en el KC Compact, demostrando la compatibilidad del clon alemán respecto a su original británico. Siguiendo la estela, SyX pudo probar in situ su motor de scroll para el *600 World Racer*, de futura publicación para Amstrad.

Y el colofón fue la visita de Doragasu con dos de sus creaciones bajo el brazo: el cartucho Romba para Amstrad CPC, y el Megawifi para Mega Drive. Con el *1985 World Cup* recién puesto a la venta –y ago-

tado en pocas horas–, el autor pudo mostrar su funcionamiento a todos aquellos que mostraron interés, así como desplegar una pequeña exhibición de cómo su cartucho Romba permite la reproducción de sonido digitalizado y acceso DMA a memoria sin tragarse todos los ciclos de reloj del Z80 del ordenador. Esto, y mucho más, en un excepcional y distendido ambiente que hizo las delicias de todo el respetable.

Efectivamente, existe la magia. ✱

» La charla de Dinamic duró más de dos horas y estuvo formada por once personas.



» En el evento se pudo disfrutar también de NES y Commodore 64.

LA FERIA AMSTRAD ETERNO SE DESPIDE POR TODO LO ALTO

Por Atila Merino 'blackmores'

El pasado 8 de octubre, tras siete exitosas ediciones, se celebraba en Barcelona la última Amstrad Eterno, el evento dedicado a la marca Amstrad más importante del panorama nacional, que en 2021 ganó el premio DeVuego a la mejor feria retro del año. De esta manera, se ponía punto y final a un bonito proyecto que comenzó en 2015 y que a lo largo de los años ha reunido a decenas y decenas de protagonistas de la Edad de Oro del software español en sus prestigiosas ponencias.

Y es que el evento barcelonés se ha caracterizado siempre por estas charlas en las que empresarios, programadores, grafistas, músicos

e ilustradores de los ochenta nos contaban de viva voz los entresijos de una época irreplicable en la que los videojuegos eran los máximos protagonistas. En esta última edición, los organizadores lo dieron todo para traer a gente como Ricardo Cancho (ex grafista de Topo Soft y Animagic), Camilo Cella (cofundador de Made in Spain y Zigurat) y hasta once personalidades de Dinamic, incluyendo los tres hermanos Ruiz, Luis Rodríguez, Raúl Ortega, Gustavo Tallón, José Antonio Martín (que además presentó su libro Bits Armónicos y Pijamas de Monos), Carlos Abril, Pablo Ariza, Rafael Hernández Stark (autor de *La Guerra de las Vajillas*) y el ilustrador internacional Ciruelo Cabral, todo un lujo

cuya guinda la puso el siempre interesante profesor Fran Gallego.

Y no podían faltar las exposiciones con los diferentes modelos de Amstrad CPC y otros modelos de la compañía (gracias a los stands de AUA, Amstradiens, Retrobytes Productions, Retro Parla o Fundas del Pasado), así como invitados de lujo: Commodore 64 (a cargo de Explora Commodore), ZX Spectrum (de manos de El Mundo del Spectrum), MSX (gracias a la presencia de Physical Dreams), NES (4MHz trajo la última demo de su esperadísimo *Malasombra*) e incluso PC, con los interesantes remakes de clásicos que desarrolla CheapeeSoft. Además, toda la colección de revistas de la segunda época de

MicroManía estaba expuesta gracias a RetroManía30, así como todos los juegos con portada realizada por Alfonso Azpiri, cortesía de Arcade Museum Experience.

En definitiva, una fiesta del retro que, con los años, ha ido abriendo las puertas a los demás sistemas de 8 bits más populares de los años ochenta, consiguiendo hermanar las diferentes escenas con un ambiente familiar que finalizó con los prestigiosos premios Amstrad Eterno a los mejores juegos de CPC aparecidos en 2021, donde *Los Amores de Brunilda* (RetroWorks), *Siemb Chronicles* (ESP Soft) y *Shovel Adventure* (Pat Morita Team), fueron los grandes triunfadores. Amstrad será siempre Eterno... ✨

LARGA VIDA A RETROALACANT

Por Jorge Selfa



» Los amigos de Retroworks Mikomedes (también Cazafantasmas), Sejuan, Pagantipaco, Utopian, Vtsartas (amigo de ARCAIC) y Acme disfrutaron de lo lindo.

El pasado 8 de octubre se celebró el evento Retroalacant en el Centro Cultural Las Cigarreras de Alicante, rompiendo en esta edición todos los récords de asistencia con más de 5000 personas que disfrutaron de lo lindo durante toda la jornada, obligando en 2023 a realizarlo en dos días dada la fenomenal acogida del público.

Protagonismo especial para el sello Amstrad gracias a la participación de la AUA (Amigos y Usuarios de Amstrad) con un despliegue de veinte equipos de la marca y con exposición por vez primera del prototipo número 27 de Amstrad CPC, presentado en esta misma revista en su número 39 y acompañado precisamente con el magnífico artículo para fomentar su divulgación.

En exposición también las primeras ediciones de Dinamic en estuche junto al original de *Phantomas 2*, obra del maestro Alfonso Azpiri, muy recordado por estar con nosotros en 2017. Representación de la escena con Retroworks al completo,

que hicieron las delicias del público dedicando y mostrando sus juegos, como *The Sword of Ianna* y *Los Amores de Brunilda*.

Asociaciones como Arcade Vintage Origins, Museo Arcade Vintage, Arcaic y GameBoy España, trajeron un amplio surtido de máquinas, juegos y torneos. Mención especial a los torneos Arcade celebrados por Arcade Vintage Origins, jugados en placa FPGA y monitor CRT clonado en pantalla gigante para mayor disfrute del público asistente, que llenó hasta la bandera las gradas de La Caja Negra de Cigarreras. Los torneos de GameBoy España en sus máquinas ampliadas con CRT y el torneo de *Vermineat* con la máquina original de Locomalito y *Gryzor87* por cortesía del Museo Arcade Vintage de Ibi.

Zona Chill Out, DJ con música de los ochenta, foodtruck, competición de fútbolín, todo para pasar el día en familia a lo grande. Los más pequeños disfrutaron de Los Cazafantasmas, un imponente Mazinger Z de más de 2 metros, figuras gigantes de Playmobil, Fotomatón, talleres



» Stand de la AUA con su exposición del prototipo de Amstrad CPC.

Maker y de camisetas. Todo absolutamente gratuito por cortesía de la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Alicante.

Amplio espacio dedicado a tiendas con videojuegos y todo tipo de producto retro ochentero como vinilos, cómics, álbumes de cromos y un sinfín de tesoros.

A destacar el carácter benéfico del evento, enfocado con Videojuegos x Alimentos a recaudar kilos de comida para el Banco de Alimentos, todos los torneos se celebraron previa aportación y supuso un gran logro.

Retroalacant crece cada año con fuerzas renovadas, y ya prepara las sorpresas para el próximo 2023. ✨

RAFAEL DE AZCÁRRAGA

"COMENCÉ EN LOS RECREATIVOS, TENIENDO LA SUERTE DE DISFRUTAR EL PONG EN BLANCO Y NEGRO"

Rafael de Azcárraga es Kratos en *God of War Ragnarök*, Oswald Cobblepot –o El Pingüino, para el caso– en *Gotham Knights*, Vigo el Cárpatos en *Cazafantasmas: El videojuego* o el mismísimo emperador de todo un imperio galáctico en *Kinect Star Wars*. Aunque ciertamente, imposible imaginar mejor manera de prepararse para ser Abominación, Kingpin, Liu Kang o el Joker entre ejemplar infinidad de contundente vida vocal aplicable al ámbito del gozo lúdico, que habiendo sido antes, ahora y siempre, Retro Gamer.

"Un gallego que estudió el bachillerato en un internado de Carabanchel". Comienza recuperando un retazo vital de sí mismo, y retomando de tal modo su pasado para la época presente el inconmensurablemente talentoso actor de doblaje Rafael de Azcárraga. Y prosigue: "volví a Galicia donde comencé mi carrera en el año 1987, para regresar a Madrid en el año 1998 y poder seguir desarrollando mi carrera en el centro neurálgico del doblaje", explica.

Como tiende a ser común en prácticamente cualquier relato de vida de todo excelente profesional y mejor persona que se precie como es el caso de Rafael, hay un momento en que los videojuegos hacen acto de presencia. "Como todo joven de la época", cuenta Rafael de Azcárraga, "comencé en los recreativos, teniendo la suerte de disfrutar el *Pong* en blanco y negro. Luego le llegó el turno a otra revolución como fue el *Space Invaders*", añade. Fabulosa vía de entrada a un mundo fantástico que pronto incorporaría a su hogareño día a día: "a nivel doméstico me inicié con el Amstrad de un amigo, jugando sobre todo a un simulador de vuelo, aunque parecía solo indicado para ingenieros aeronáuticos; éramos capaces de despegar, volar, pero nunca aterrizar sin estrellarnos". Así recuerda Rafael su adictiva a la par que frustrante experiencia voladora con –llegamos a la conclusión, tras tirar del necesario hilo azotamientos de vídeos y pantallazos– el que pensamos debía ser *Flight Path 737*, desarrollado por S. J. Dann y publicado por Anirog Software en 1984.

"Luego llegó el PC", continúa recordando Rafael. "Jugábamos noches enteras a un simulador de golf, *Links: The Challenge of Golf* (Access Software, 1990) que nos parecía impresionante a los cuatro que nos reuníamos. Y por supuesto, al *Command & Conquer*". Estupendos mimbres de videojugador clásico para un videojugador del presente. Según explica Rafael, "no tuve nunca una consola propia hasta que PlayStation tuvo el detalle de regalarme la 'Play 5' y reavivar mi afición, dormida durante años, a los videojuegos". Aunque siempre hay un buen momento, un buen lugar y unas buenas personas que posibilitan el recuperar contacto con aquellos títulos que amas en un formato que amas: "tuve la oportunidad de reencontrarme con los juegos arcade gracias al Museo Arcade Vintage de Ibi (Alicante), y disfrutar de un día lleno de nostalgia. Agradezco muchísimo el trato que recibí por parte de todo el equipo



del museo", recalca Rafael de Azcárraga. Si quieres saber más sobre la estupenda labor que realiza Arcade Vintage, ¡no te pierdas el reportaje que les dedicamos y publicamos en Retro Gamer España, en nuestro número 39!

Preguntamos a Rafael por su juego y máquina clásica favorita. No duda al mencionar, nuevamente, a *Pong* "por abrir el camino a tantos juegos que hoy disfrutamos", argumenta. "El Amstrad, por las muchas horas de juego y entretenimiento que nos brindó al grupito de

amigos". Y se ríe inevitablemente Rafael de Azcárraga cuando le preguntamos por su título 'menos favorito': "No tengo dudas", responde. "El maldito simulador de vuelo, cuyas instrucciones se recogían en un libro enorme, ya que no fuimos capaces de completarlo nunca".

Terminamos consultando a Rafael cuál sería el personaje de videojuegos antiguos al que le encantaría vivificar con su arte y voz infinita. Tampoco duda al mencionar "a Mario, para que Sheldon Cooper pudiera decirme: 'salta, salta, fontanerito'". ✨

¡VIEJUNO!

retro
GAMER

SUSCRÍBETE A
RETROGAMER Y LLÉVATE...

THE SWORD OF IANNA DX ¡EDICIÓN EXCLUSIVA!

FORMATO
PC

VERSIÓN
NATIVA PC
(WINDOWS /
LINUX)

La mejor
versión del
mejor juego de
RetroWorks.

Con mejoras a
nivel gráfico,
sonoro y
jugable.

Solo podrás
conseguirlo si
te suscribes a
RetroGamer.



Además, al suscribirte recibes la revista antes que nadie
y accedes gratis a la edición digital en Kioskoy+.

4
REVISTAS

THE SWORD
OF IANNA DX

POR SOLO 27,80€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: [En ozio.axelspringer.es/retrogamer](https://ozio.axelspringer.es/retrogamer)
Por teléfono 91 514 06 00 / Por email: suscripciones@axelspringer.es

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2022. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kioskoy Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos personales, te informamos de que los datos que nos proporcionas serán tratados por el Responsable del Tratamiento Axel Springer España S.A. con objeto de (I) gestionar tu suscripción y (II) ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es ejecución del contrato para la finalidad (I) e interés legítimo para la finalidad (II). Tus datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal. Tus datos serán conservados hasta cumplir con la finalidad. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento y oposición mediante escrito a Axel Springer España, S. A. C/Juan de Mariana nº 15, 28045 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es.

Los mejores juegos retro te esperan en Nintendo Switch Online, la suscripción que da acceso a un creciente catálogo de más de cien juegos clásicos de NES, SNES, N64 y Mega Drive. Inicia ya tu prueba gratuita de siete días para redescubrir tus juegos favoritos como nunca antes: con modo TV y portátil, guardado de partida instantáneo, opción de rebobinado, juego en línea y muchas ventajas más.

¡SACA TODO EL PARTIDO A TU SWITCH CON NINTENDO SWITCH ONLINE!

SUSCRIPCIÓN ESTÁNDAR

- Acceso instantáneo a más de cien juegos de NES y SNES por 19,99€ al año (¡1,67€ al mes!)
 - Un catálogo en constante expansión con sagas como *Zelda*, *Mario* o *Kirby*.
 - Guardado de partida instantáneo y rebobinado.
 - Juego online en una amplia selección de juegos retro (hasta cuatro jugadores en N64).
 - Juego online en todos los títulos de Switch compatibles.
- ¡Cientos de horas de diversión al instante!**

SUSCRIPCIÓN NSO + PAQUETE DE EXPANSIÓN

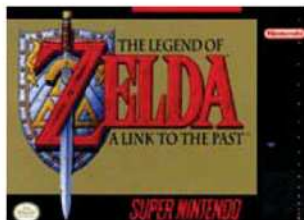
- Por solo 39,99€ al año, todo lo anterior y además...
- Acceso instantáneo a un catálogo creciente de títulos de N64 y Mega Drive.
- Ofertas exclusivas, y una selección de contenido descargable de pago en juegos de Switch.

LOCOS POR EL MEJOR ROL CLÁSICO

Pocas cosas hay más atemporales que un buen RPG. De hecho, hay innumerables juegos que, a pesar de tener más de treinta años a sus espaldas, siguen tan frescos y disfrutables como el primer día. Y el catálogo de Nintendo Switch Online está repleto de estas imperdibles joyas. Coged la espada, que empieza vuestro viaje.

● SNES ● NINTENDO ● 1991 ● ROL

ZELDA: A LINK TO THE PAST



No fue el primer RPG de SNES, ni siquiera la primera entrega de la saga, pero *The Legend of Zelda: A Link to the Past* marcó un antes y un después en los juegos del rol y aventuras, convirtiéndose en un espejo en el que, aún a día de hoy, muchos otros títulos

siguen asomándose con el máximo respeto. Las privilegiadas mentes de Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka y del resto de genios de Nintendo exprimieron al máximo la potencia de SNES, llegando a necesitar un cartucho de 8Mbit (cuando lo habitual en la época

eran 4Mbit), para dar vida a una aventura colosal e inigualable. Su enorme mundo, que invitaba a perderse para explorarlo con total libertad, los desafiantes combates y unas mazmorras cuyo diseño era, simplemente, perfecto, fueron algunas de las claves de un juego que no solo enamoró a crítica y público, sino que logró forjarse una leyenda que sigue muy viva en la actualidad. Y es que, no hay lista de 'los mejores juegos de todos los tiempos' en los que *The Legend of Zelda: A Link to the Past* no figure en los primeros puestos o, directamente, la lidere. Desde luego, no nos extraña, ya que da exactamente igual los años que pasen, la aventura de Link en Hyrule sigue siendo una de las mejores experiencias que se pueden disfrutar hoy en una consola.



» Link inicia su aventura en la cama. ¡Como debe ser!



» La sensación de descubrimiento es constante.



» Los combates son tan desafiantes como divertidos.



» Las mazmorras son todo un ejemplo de diseño y complejidad.



» Empuñar la Espada Maestra por primera vez es un momento épico.



» También hay lugar para la trama. ¡Y menuda historia nos cuenta!



» Las trampas y puzles complican nuestro avance en las mazmorras.

● SNES ● NINTENDO ● 1994 ● ROL

EARTHBOUND



EarthBound es un auténtico regalo para los suscriptores de NSO. Entre otras muchas cosas, porque el original nunca llegó a las SNES europeas y, en especial, porque se trata de un maravilloso RPG que sigue manteniendo la originalidad que tanto impactó a nipones y norteamericanos en los noventa. Gran parte de

la frescura que emana la aventura protagonizada por Ness se debe a que su ambientación huye de la tradicionales 'espada y brujería' para situarnos en los años noventa de Onett, un pueblo 'realista' en el que la policía investiga una lluvia de meteoritos. A partir de ese momento da comienzo un juego de rol con todas las letras y que destaca por su gran libertad, su dinámico sistema de combate y por relatarnos una genial historia, obra del afamado novelista japonés Shigesato Itoi. Un gran ejemplo de cómo dar una ingeniosa vuelta de tuerca a los aspectos cotidianos de la vida para crear un universo mágico.



» Sí, sí... ¡El protagonista es Ness! El zagal que siempre lo da todo en *Super Smash Bros*.



» La exploración de Onett es muy libre.



» Los NPC están muy bien escritos.



» El dinamismo marca los combates por turnos.



» La ambientación 'moderna' es genial.



» La exploración es una de las claves del juego.



» No faltan las mazmorras repletas de peligro.

● SNES ● CAPCOM ● 1993 ● ROL

BREATH OF FIRE



Capcom, que se encontraba en una forma inmejorable en aquella época, aparcó momentáneamente los juegos de lucha y acción para publicar su primer gran RPG para SNES. *Breath of Fire* no salió originalmente en Europa, pero los jugadores japoneses y americanos pudieron disfrutar de un grandísimo juego de rol

que, si bien no reinventaba el género, lograba conquistar por completo gracias al buen hacer en todos sus apartados. Empezando por una atractiva historia, que nos relataba la lucha entre el Clan de los Dragones de Luz, liderado por Ryu, y los Dragones de la Oscuridad, comandado por el emperador Zog y siguiendo por unos preciosos gráficos, en los que destacaban personajes, diseñados por Keiji Inafune, padre de *Mega Man*. Grandes dosis de exploración, épicos combates y dragones, muchos dragones, son las claves del inicio de una saga legendaria y que, ahora, podemos disfrutar en su versión original en Switch.



» La historia está repleta de giros argumentales que nos mantienen en vilo.



» Los combates son aleatorios y por turnos.



» Recorrer su mundo de fantasía es una gozada.

>> Y TAMBIÉN DISPONIBLES...



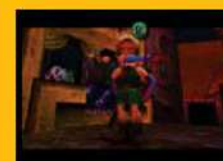
SHINING FORCE II

Siguiendo las bases del gran *Fire Emblem*, este genial RPG de SEGA mezclaba elementos clásicos del rol, como exploración y unos brillantes diálogos, con unos adictivos combates estratégicos.



PAPER MARIO

Mario dio el salto al RPG y, de paso, transformó su universo en papel para regalarnos un juego imprescindible. Un diseño magistral, unos combates divertidísimos y mucho humor le mantienen tan vigente como el primer día.



SAGA ZELDA

A estas alturas poco podemos decir de esta saga, una de las mejores de todos los tiempos. Y en Nintendo Switch Online podéis disfrutar de muchas de sus joyas, incluido el legendario *Ocarina of Time* y su sucesor, el misterioso *Majora's Mask*.

40 AÑOS DEL commodore 64



GRACIAS AL C64, EL BEIGE ES EL NUEVO
NEGRO DESDE 1982. CELEBRAMOS SU
ANIVERSARIO RECORDANDO SUS MÚLTIPLES
ACIERTOS Y OCASIONALES ALTIBAJOS
EN LAS ÚLTIMAS CUATRO DÉCADAS.
TEXTO DE PAUL DRURY
Y ANDREW FISHER

Dejemos algo claro: es imposible que una barra de pan quepa dentro de un Commodore 64. A quien se le ocurriera el apodo 'panera beige' debió frecuentar un establecimiento que cocía el pan sin levadura; aunque las teclas del Spectrum tampoco estaban hechas con carne de zombi (N. del T.: en ocasiones se hacía el comentario 'utilizarlo era como acariciar un zombi' al respecto del teclado gomoso del ZX Spectrum 16K / 48K). Ambos ejemplo de cómo estos dos queridos microordenadores, puestos a la venta en el mismo año, eran objeto de pullas así como de un profundo afecto, claro indicativo de su relevancia cultural.

El C64 no fue el primer ordenador de Commodore, ya que en 1977 lanzaron el PET 2001, ni tampoco el primero en causar una profunda impresión en el mercado; para eso estaba el VIC-20, que vendió más de un millón de unidades durante su corta vida comercial. Sin embargo, el C64 traería su legado más longevo (lo sentimos, fanáticos del Amiga) ya que ostenta el récord Guinness por ser el ordenador de un solo modelo más vendido, con unas cifras estimadas al respecto de 12 500 000 máquinas. Dejó una enorme cantidad de juegos memorables y puso en marcha la carrera profesional de muchos programadores a ambos lados del atlántico, incluso de algunos en Japón.

El trabajo de Commodore en el sucesor del VIC-20 arrancó in 1981, dirigido por el equipo de MOS Technology; una empresa de diseño y fabricación de chips adquirida por Commodore en 1976. Jack Tramiel, quien fundó la empresa en 1953, fijó un ajustadísimo plazo para enero de 1982 como el momento en que el nuevo ordenador debería estar listo para su presentación pública en el CES de aquel año. Durante el desarrollo, el nombre en clave de la máquina que el mundo llegaría a conocer y amar como C64 fue VIC-40, guiño de superioridad sobre su valiente predecesor.



» [C64] «Polly puso la tetera» espantosamente versionada nos martirizó musicalmente en *Radar Rat Race*.

1982

Tras la expectación generada por su presentación en ferias comerciales a principios de año, el Commodore 64 se puso por fin a la venta ante una legión de usuarios ávidos por la nueva máquina en agosto de 1982. El consenso general apuntaba a que el C64 ofrecía enorme potencia informática a un precio razonable: 595 \$, 399 £ cuando llegó a Reino Unido. Los envidiosos ejecutivos de Atari se preguntaban cómo podía venderse a un precio tan bajo. El secreto, la integración vertical; al controlar numerosas etapas de producción del hardware –incluidos aquellos chips personalizados, tan sumamente importantes–, Commodore no estaba a merced de proveedores avariciosos o de poca confianza y podía mantener bajos los costes de los componentes consiguiendo amplio margen de beneficio. Aquello permitió una reducción del precio de venta en 200 \$ antes de fin de año, colocando así la máquina muy por debajo de sus competidores americanos como Apple II o Atari 800, y considerablemente más cerca del ZX Spectrum, su principal rival en Inglaterra.

La agresiva estrategia de precios de Commodore demostró que iban muy en serio. La máquina se comercializó como una poderosa herramienta para la pequeña empresa que disponía de estupendos paquetes contables para el aspirante a emprendedor; aunque la experiencia de la compañía con el VIC-20 les enseñó que los juegos ayudaban a vender ordenadores, y *Omega Race*, *Clowns* y *Radar Rat Race* (su clon del *Rally-X* de Namco) estuvieron disponibles en el período previo a las primeras Navidades de la máquina. Editores de programas desarrollados por terceros como Sirius e Infocom ofrecieron pronto su apoyo. De hecho, los lanzamientos desarrollados por los últimos mencionados sirvieron para impulsar las ventas de la poco fiable unidad de disco 1541, lenta y con un precio similar al de la propia máquina, aunque permitió la existencia de grandiosas aventuras de texto. Y en 1982 veían la luz los primeros juegos para C64 de Jeff Minter de Llamasoft, cuya carrera avanzó mano a mano con la de la máquina durante los años siguientes.



MÁS CON MOS

Jack Tramiel tomó muchas decisiones inteligentes siendo director de Commodore, pero la más rentable fue la compra de MOS Technology, una empresa de diseño y fabricación de semiconductores con sede en Pensilvania. Esta adquisición permitió que Commodore llevara el nuevo microprocesador 6502 al corazón de los ordenadores, y además propició que consiguiera los servicios del diseñador Chuck Peddle (en la foto, en 2013) y de Bob Yannes, el genio tras el chip de sonido SID.

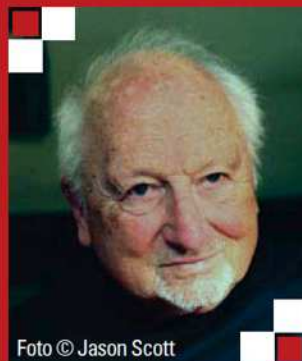


Foto © Jason Scott

JUEGOS DESTACADOS

AVENGER

COMPAÑÍA: COMMODORE
DESARROLLADOR: DESCONOCIDO
MEJOR NOTA: 4/5 (COMMODORE USER)

En los años setenta y principios de los ochenta, era fundamental cuidar el software propio en el primer año de vida de cualquier nueva máquina. Commodore acertó al desarrollar conversiones decentes de recreativa para el VIC-20, y un clon potente de *Space Invaders*. Sí, esto era importante en 1982.



DEADLINE

COMPAÑÍA: INFOCOM
DESARROLLADOR: MARC BLANK
MEJOR NOTA: 93% (ZZAP!64)

Es un género prácticamente olvidado en la actualidad, pero las aventuras de texto resultaron fundamentales para la informática doméstica primigenia. Infocom produjo títulos maravillosos para C64, incluyendo este intrigante juego de asesinatos pionero en incluir pistas físicas en la caja del juego.



FORT APOCALYPSE

COMPAÑÍA: SYNAPSE SOFTWARE
DESARROLLADOR: JOE VIERRA
MEJOR NOTA: 5/5 (HOME COMPUTING WEEKLY)

Choplifter nos encantó, pero preferimos vivir emociones claustrofóbicas a bordo de nuestro helicóptero. Adentrarnos en una base subterránea y enfrentar sus muchos obstáculos y enemigos fue una tensa experiencia que requirió paciencia, anticipación y buena potencia de fuego.



AXIS ASSASSIN

COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: JOHN FIELD
MEJOR NOTA: 70% (ZZAP!64)

El eslabón perdido entre *Tempest* y *Beamrider* fue este juego de disparos donde reventaremos bichos espeluznantes y nos enfrentaremos a la gran madre araña, mientras evitamos caer en sus redes por niveles cada vez más desafiantes. Enhorabuena si puedes abatir las telarañas invisibles.



NIGHT MISSION PINBALL

COMPAÑÍA: SUBLOGIC
DESARROLLADOR: BRUCE A. ARTWICK
MEJOR NOTA: 83% (TILT)

Ya venían realizándose adaptaciones de pinball a videojuego, pero esta mesa tan excelentemente bien diseñada fue un paso más allá, ofreciendo físicas creíbles, fabulosas mecánicas de falta y la posibilidad de modificar distintos aspectos del juego. Rápido y flipantemente bueno.





» [C64] Más música atmosférica y mecánicas pelliculeras de Paul Norman en *Aztec Challenge*.

"EL AÑO EN QUE EL C64 LLEGÓ A LAS COSTAS INGLÉSAS EN CANTIDADES SIGNIFICATIVAS"



» [C64] En la excelente conversión de *Spy Hunter*, donde sonaba el *Peter Gunn Theme*, fue un éxito.

JUEGOS DESTACADOS

BEACH-HEAD

COMPAÑÍA: ACCESS SOFTWARE
DESARROLLADOR: BRUCE & ROGER CARVER
MEJOR NOTA 9/10 (CVG)

■ La Segunda Guerra Mundial ha proporcionado material para realizar videojuegos durante mucho tiempo, y este asalto a cuatro escenarios batallando por tierra, mar y aire aporta un conflicto tenso y variado.



BLUE MAX

COMPAÑÍA: SYNAPSE SOFTWARE
DESARROLLADOR: PETER C ADAMS
MEJOR NOTA 5/5 (YOUR COMMODORE)

■ Vuela con tu biplano sobre territorio hostil, bombardea los campamentos del bando contrario y ametralla pilotos enemigos con tal de hacerte con la medalla Blue Max, concedida a los valientes pilotos alemanes entusiastas de la canción *Rule Britannia*. No, tampoco sabemos de qué lado se supone estamos.



FORBIDDEN FOREST

COMPAÑÍA: COSMI
DESARROLLADOR: PAUL NORMAN
MEJOR NOTA 9/10 (PERSONAL COMPUTER GAMES)

■ Si bajas hoy al bosque, quizá te lleves una sorpresa como ser aplastado por una rana gigante o atravesado por un esqueleto. Enormemente atmosférico y sangriento en su día, aún nos hace gracia el atrevido baile de la victoria del arquero.



INTERNATIONAL SOCCER

COMPAÑÍA: COMMODORE
DESARROLLADOR: ANDREW SPENCER
MEJOR NOTA 10/10 (CVG)

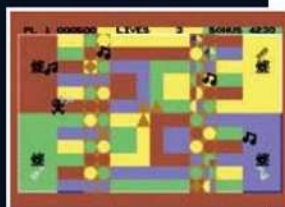
■ Un hito en la historia de las adaptaciones de este título que ofreció partidos accesibles y entretenidos, aún cuando los porteros saltaban inútilmente en bastantes ocasiones a golpear el campo con la panza.



JAMMIN'

COMPAÑÍA: TASKSET
DESARROLLADOR: TONY GIBSON
MEJOR NOTA 5/5 (CVG)

■ "Colorea tu sueño de rojo, dorado y verde", pidió el programador Tony 'Gibbo' Gibson en este tremendamente original juego de puzzles en el que saltar por cintas transportadoras recopilando instrumentos y esquivando a los ladrones musicales acompañados por una banda sonora dinámica y estruendosa.



1983

■ A finales de 1983 se habían vendido tres millones de C64 en todo el mundo, y la máquina se afianzó como un ordenador apetecible para los jugadores y por consiguiente un formato por el cual los desarrolladores de software deberían apostar. Commodore continuó tanto sus políticas de bajar precios como sus brillantes estrategias de marketing, pero además hubo factores externos que despejaron el camino al éxito: la crisis del videojuego que afectó gravemente al mercado de las consolas y los salones recreativos, humilló a la otrora todopoderosa Atari y sacudió la confianza en el futuro del medio, pero apenas afectó al hardware y software informático doméstico. Quienes en el pasado habrían apostado ciegamente por cualquier nueva consola de Atari o Intellivision optaron por disfrutar las ventajas de adquirir un microordenador, y compañías como Activision, cuya solvencia económica dependía hasta entonces de mayormente vender producciones de terceros para consolas, también se lanzaron a desarrollar juegos de ordenador; títulos innovadores de David Crane, Mark Turmell o Dan y Garry Kitchen, pronto embellecieron el C64.

1983 fue también el año en que el C64 llegó a las costas inglesas en cantidades significativas. El Spectrum tuvo una considerable ventaja, tanto en términos de ordenadores vendidos como a efectos de juegos disponibles. Muchos de los mejores lanzamientos aquel año se originaron en Estados Unidos, mientras que desarrolladores ingleses como los ya mencionados Llamasoft, Alligata y Taskset despuntaron por su calidad en lanzamientos de factura propia.

La creciente base de usuarios de máquinas Commodore (recordemos que el VIC-20 todavía gozaba de buen empuje económico) llevó al lanzamiento de una publicación dedicada, apropiadamente titulada *Commodore User*. Se produjo primero una edición piloto para el Commodore Computer Show de junio, aunque la edición oficial llegó a quioscos en octubre. La revista era una heterogénea y maravillosa mezcla que recogía artículos sobre aprendizaje de código máquina, consejos técnicos acerca de cómo crear mejores sprites o recomendaciones para adquirir una impresora, reseñas de lanzamientos, enormes listados que copiar... y anuncios. Tantos anuncios. Con el paso de los años la publicación se centró fundamentalmente en juegos comerciales, como lo demuestra el estilo cambiante de las imágenes en portada, pero aquellos primeros números son un recordatorio para la época actual de que el Commodore 64 era y es un ordenador, no una máquina de juegos. Con el C64 podrías ser un creador además de un jugador; podías explorar su potencial y el tuyo propio. Días hermosos, verdaderamente.

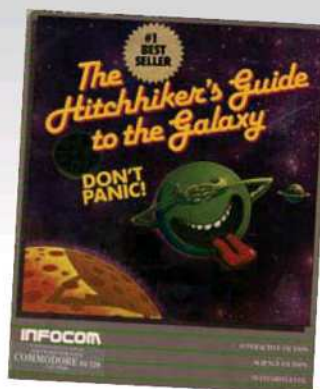
DE VIAJE CON EL SX-64

■ Siendo 'negocios' el segundo nombre de la empresa (Commodore Business Machines) no sorprende que fuera pionera en el mercado de ordenadores portátiles. El SX-64, anunciado aquel año pero lanzado en 1984, parecía un robusto maletín que integraba unidad de disco y monitor de cinco pulgadas; no vendió bien a su precio de 1000 \$. Si te haces con uno por coleccionismo, no lo emplees como un portátil al uso o te cortará la circulación de las piernas.





» [C64] Ian Gray generó una ingente producción para Interceptor Micros, incluyendo *Arabian Nights* y su profunda voz sintetizada.



"UN PORTAVOZ DE COMMODORE PREDIJO QUE SU SERVICIO COMPUNET ATRAERÍA MIL SUSCRIPTORES EN SU PRIMER MES"

1984

Es posible que Apple reclamara 1984 como suyo, debido a aquella campaña publicitaria de inspiración orwelliana con la que presentó al mundo su Macintosh. Pero para los propietarios del C64, fue el año en que la belleza beige de su máquina amada empezó a deslumbrar... algo que normalmente no se asocia con ese color. Solo unos años antes, los usuarios estaban satisfechos recibiendo clones de títulos que en los salones recreativos ofrecían diversión sencilla mecánicamente ejecutada a una única pantalla, pero ahora jugadores como el políticamente incendiario *Raid Over Moscow* y las artes marciales laberínticas de *Bruce Lee* ofrecieron acción en múltiples fases. *Quo Vadis*, escrito por Steven Chapman y publicado por The Edge (la casa de software, no el guitarrista), presumía de su mundo expansivo de mil pantallas, mostrando un cetro de oro valorado en 10 000 £ que la compañía pondría en manos del primer aventurero que resolviera con éxito los acertijos del juego, repartidos a través de un vasto sistema de cavernas. El premio sigue sin ser reclamado a día de hoy.

A pesar de que el tamaño y calidad de los títulos aumentaba exponencialmente, su desarrollo aún se medía en meses en lugar de años, con lo que muchos programadores talentosos se convirtieron en 'nombres' de la escena del C64. Junto a Jeff Minter y sus achuchables ungulados, el prolífico Tony Crowther llegó a ser cara familiar en las revistas de informática gracias a éxitos como *Loco* y *Monty Mole*, mientras que Ian Gray en *Interceptor Micros* produjo títulos duros y extraños. Archer Maclean anunció su llegada como destacado programador mediante el excelente *Dropzone*, aunque quizás el nombre más reconocible fue el de Eugene Evans, el 'programador whizzkid' original cuyo *Psychopase*, junto al *Bandersnatch* de Spectrum, se perdieron en el dramático colapso de Imagine Software.

Popular Computing Weekly anunció a finales de agosto que el 'sistema propio de red' de Commodore estaba listo para su lanzamiento el 19 de septiembre, lo que permitiría a quienes poseyeran un módem descargar software, comunicarse con otros usuarios, realizar 'telecompras' o administrar su banco. Un portavoz de Commodore predijo que su servicio Compunet atraería mil suscriptores en su primer mes, pero no creemos que la cosa llegara tan lejos. La compañía lanzó dos nuevas máquinas, el C16 y el Plus/4, cada una dirigida a un sector del mercado, en un año que empezó con Jack Tramiel dejando enfadado la compañía y dirigiéndose hacia Atari. Se había forjado una nueva rivalidad... Habrá sangre.

MIRA QUIÉN HABLA

■ Fíjate en los juegos más importantes de aquel año, y te darás cuenta de algo: hablan. Desde *Impossible Mission* azuzando 'quédate un rato... ¡quédate para siempre!', el karaoke con los *Cazafantasmas* (en la imagen) o los clientes llamando a su taxi espacial, las voces sintetizadas fueron algo relativamente habitual. También podías divertirte con programas o módulos hardware como SAM o Magic Voice, normalmente provocando que tu ordenador insultara y maldijera.



JUEGOS DESTACADOS

IMPOSSIBLE MISSION

COMPAÑÍA: EPYX/US GOLD
DESARROLLADOR: DENNIS CASWELL
MEJOR NOTA: 95% (ZZAP!64)

■ ¡Mira cómo salta! Habíamos disfrutado juegos de plataformas antes, pero pocos eran tan elegantes y desplegaban un desafío tan intrigante mientras explorabas las habitaciones de la guarida subterránea de Elvin Atom Bender y evitabas su ejército de robots asesinos.



BOULDER DASH

COMPAÑÍA: FIRST STAR SOFTWARE
DESARROLLADOR: PETER LIEPA & CHRIS GRAY
MEJOR NOTA: 96% (ZZAP!64)

■ Rockford, el cuqui héroe de este ingenioso juego de puzzles, se convertiría en una especie de mascota para el C64, apareciendo con frecuencia en las páginas (o, más exactamente: en los márgenes) de la revista *Zzap!64*.



BRUCE LEE

COMPAÑÍA: DATASOFT
DESARROLLADOR: RON J FORTIER
MEJOR NOTA: 92% (ZZAP!64)

■ Por supuestísimo que estabas deseando encarnar a la leyenda de las artes marciales, realizando patadas voladoras sobre aquel ninja implacable o el orondo Green Yamo... quien en su tamaño, tanto obstaculizaba como ayudaba a Bruce.



SPACE TAXI

COMPAÑÍA: MUSE SOFTWARE
DESARROLLADOR: JOHN F KUTCHER
MEJOR NOTA: A (COMPUTER GAMES MAGAZINE)

■ "¡Hey, taxi!", brama un cliente. Acelera para llevarle rápidamente a su destino y cóbrale la tarifa correspondiente a través de niveles imaginativamente bien diseñados desplegando interesantes dinámicas de juego. Es el título de C64 favorito de Jeff Minter, lo que nos lleva a...



SHEEP IN SPACE

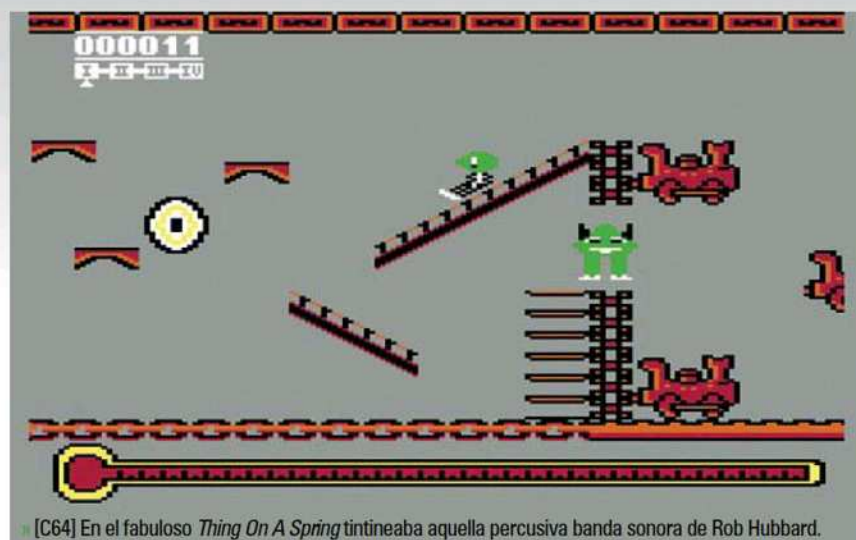
COMPAÑÍA: LLAMASOFT
DESARROLLADOR: JEFF MINTER
MEJOR NOTA: 8/10 (PERSONAL COMPUTER GAMES)

■ 1984 fue un año fabuloso para Llamasoft con *Revenge Of The Mutant Camels* o *Ancipital* asegurando que la compañía estuviera bien considerada entre los entusiastas del C64. Pero... ¿elegimos *Sheep in Space*, o la gloriosa versión de *Defender* de Jeff como mejor juego de este, o de cualquier año?





“¿PODRÍA EL LANZAMIENTO DEL AMIGA MARCAR EL PRINCIPIO DEL FIN PARA EL C64?”



[C64] En el fabuloso *Thing On A Spring* tintineaba aquella percusiva banda sonora de Rob Hubbard.

JUEGOS DESTACADOS

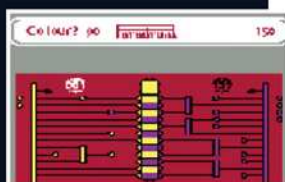
PARADROID

COMPAÑÍA HEWSON CONSULTANTS

DESARROLLADOR ANDREW BRAYBROOK (GRAFTGOLD)

MEJOR NOTA 97% (ZZAP!64)

■ El genial minimalismo del apartado visual y su frenetismo táctico suele situar al título en los puestos más altos de la tabla 'mejores juegos para C64 de todos los tiempos'. Y con razón.



FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

COMPAÑÍA OCEAN SOFTWARE

DESARROLLADOR DENTON DESIGNS

MEJOR NOTA 97% (ZZAP!64)

■ Si necesitabas evidencias de que ya no hacen juegos como antes, revisita esta surrealista mezcla de ideas y estilos mecánicos que consigue ser un representante absoluto de su tiempo y además resulta extrañamente profético.



LITTLE COMPUTER PEOPLE

COMPAÑÍA ACTIVISION

DESARROLLADOR DAVID CRANE

MEJOR NOTA 97% (ZZAP!64)

■ David Crane anticipó la locura general que desatarían tanto los Tamagotchi como *Los Sims*, con este encandilador concepto lúdico de mascotas virtuales. Tenemos buenos recuerdos de jugar a las cartas con nuestro Brian... hasta su prematura muerte.



SUPER PIPELINE 2

COMPAÑÍA TASKSET

DESARROLLADOR TASKSET

MEJOR NOTA 88% (ZZAP!64)

■ El juego original ya lucía impresionante cuando se lanzó en 1983, pero su secuela acierta en todo, desde los sistemas de tuberías cada vez más intrincados, hasta la horrible necesidad de sacrificar a tus fieles trabajadores por el bien común.



THE WAY OF THE EXPLODING FIST

COMPAÑÍA MELBOURNE HOUSE

DESARROLLADOR GREGG BARNETT

MEJOR NOTA 93% (ZZAP!64)

■ *International Karate* y su secuela, *IK+*, fueron grandes juegos de lucha que rezuman clase desde el grito desgarrador en la pantalla de título. Todavía podemos sentir el dolor exquisito de una patada en la entrepierna propinada en el momento oportuno.



1985

■ Si te gusta el olor a hardware nuevo por la mañana, 1985 fue un buen momento para estar vivo. Además de que Nintendo lanzó la NES en Estados Unidos y Sega su Master System en Japón, Commodore hizo lo propio con el C128. La nueva máquina se jactó de compatibilidad hacia atrás con el C64, más RAM, pantalla de 80 columnas y un procesador Z80 (para el software empresarial CP/M) junto al más rápido 8502, lo cual impresionó a usuarios del sector negocios pero no a los desarrolladores de juegos, quienes realmente nunca lo aceptaron y esto quedó patente en el limitado número de lanzamientos que aprovechara sus especificaciones tecnológicas más punteras.

La auténtica batalla se libraría en el nuevo mundo del hardware de 16 bits, con Atari siendo dirigida por un beligerante Jack Tramiel, lanzando el ST (lo cual significaba 'Sixteen / Thirty-two', es decir, Dieciséis / Treinta y dos; un recordatorio del nuevo y potente procesador de 32 bits —con buses externos de dieciséis— que la máquina montaba). Commodore respondió con el Amiga 1000 y durante el resto de la década y más allá, ambos ordenadores se enfrentaron cara a cara con armas como hardware mejorado, precio competitivo, software exclusivo y devoción fanboy.

¿En qué punto dejaba todo esto al C64 y sus humildes ocho bits? El año trajo muchas secuelas impresionantes de títulos populares, señal clara de la progresiva madurez del mercado: *Beach-Head II*, *Spy Vs Spy II* y *Beyond The Forbidden Forest* fueron todos lanzamientos contruidos sobre sólidos cimientos. Hubo incluso incursiones en la tercera dimensión con *Mercenary*, *Rescue On Fractalus!* y *The Eidolon*. *Ballblazer*, *Kikstart*, *Rocket Ball* y *Winter Games* dieron motivos para insistir en que el C64 debería tener dos puertos de joystick, obviamente jugar en compañía es siempre más divertido.

Compañías como Ocean Software o Firebird se ponían en marcha reforzando el mercado del C64 con fabulosas conversiones y títulos licenciados. Mastertronic trajo *Chiller*, demostrando que se podía comprar un juego decente por menos de dos libras. Y el futuro apuntaba incierto; ¿podría el lanzamiento del Amiga marcar el principio del fin para el C64, de la misma manera que la llegada de este provocó la desaparición del VIC-20? Aunque el presente estaba resultando absolutamente glorioso.

ZAPEA A ZZAP!64

■ *Zzap!64* hizo su aparición en la escena del Commodore en abril, con una impactante portada de *Elite* realizada por el fallecido Oli Frey. Rápidamente se convirtió en parte esencial de la vida lúdica de muchos usuarios, y aún lo es desde su reciente regreso cual ave fénix; redactores como Gary Penn y Julian Rignall se convirtieron en nuestros mejores consejeros, recomendándonos qué comprar y qué evitar con un simple movimiento arriba o abajo de pulgar.





» [C64] *BMX Simulator* fue un título de lanzamiento clave para la nueva línea económica de Codemasters.

1986

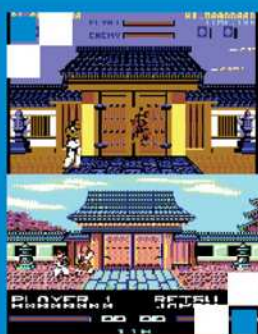
Thomas Rattigan había reemplazado a Marshall Smith como CEO de Commodore, reduciendo costes e incluso proponiendo que Apple se hiciera cargo del Amiga en un momento dado. El gran desafío aquel año fue la introducción del C64C, la versión económica del C64. Tenía una carcasa nueva, más estilizada en forma de cuña, con un estilo más afín al C128. MOS había cambiado sus procesos de fabricación, consiguiendo abaratar los chips y aumentando el margen de beneficio para Commodore en casa venta incluso al bajo precio de 150 \$ en Estados Unidos. Un chip SID más nuevo, el 8850, sonaba diferente para los usuarios, lo cual era cierto; volver a las especificaciones originales eliminó 'ruido' de fondo en la ejecución sonora del chip; aquello redundó en que los sonidos sampleados se reproducían menos sucios, extrañamente limpios en el nuevo modelo, lo que incomodó a muchos; también hubo variaciones en el filtro, y Commodore eliminó la información sobre las funciones avanzadas (modulación en anillo y sincronización) de la guía del usuario. La unidad de disco 1541-II, más delgada, hacía juego y conectaba con el C64C mediante una fuente de alimentación externa.

Commodore actualizó el C128, siendo el nuevo modelo D como el Amiga 1000 y los PC; contenía una unidad de disco 1571 incorporada, con un teclado separado. Pero no solo sirvió para recibir juegos de 128K. También estaba la Golden Edition de Commodore Alemania, una Edición Dorada y limitada (a aproximadamente cien unidades) con básicamente una placa de C64 contenida en una carcasa pintada con aerosol dorado. Se han vendido falsificaciones online, para la Dorada auténtica es muy coleccionable.

Este año hubo cambios importantes en *Zzap!64*, después de que el director de CCI Anthony Jacobsen lo criticara llamándolo "mullido chupachups harapien-to" dirigido a los niños. Roger Kean dimitió como director y Gary Penn se hizo cargo de la publicación, mientras que Gary Liddon se fue a tomar el control de Thalamus. Este nueva compañía fue fundada por Newsfield pero al margen de las revistas; los entusiastas dijeron que era buena idea, ya que quienes hacían las reseñas sabían todo lo que hay que saber sobre videojuegos, al contrario que la editorial rival EMAP, que tenía su propia compañía de software (Beyond, que sería absorbida por British Telecom/Firebird). Ah, y Amstrad de Alan Sugar compró Sinclair, que dio origen al nacimiento del nuevo +2... cuyo lanzamiento se retrasó mucho por problemas técnicos, habiendo heredado Amstrad los problemas de Sinclair con las fechas de lanzamiento. Pero no nos recreemos en esto.

AMÉRICA VS EUROPA

■ Surgió una diferencia de diseño entre Estados Unidos y Europa: los juegos americanos se diseñaban frecuentemente para cargar secciones desde disco, mientras que la mayoría de usuarios ingleses seguían cargando desde casete, lo que implicaba o cargar el juego de una sola vez, o hacer uso de la multicarga. Por ejemplo, *Street Fighter* tuvo juegos diferentes con enfoques distintos diseñados por Tiertex (Reino Unido, con grandes sprites) y Capcom Estados Unidos (sprites pequeños superpuestos).



» [C64] David Fox adaptó la película *Labyrinth* y sentó las bases para *Maniac Mansion* de Lucasfilm.



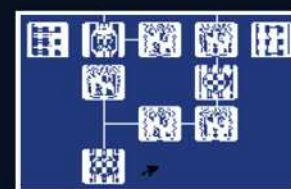
"EL GRAN CAMBIO AQUEL AÑO FUE LA PRESENTACIÓN DEL C64C, LA VERSION ECONOMICA DEL C64"

JUEGOS DESTACADOS

ALTER EGO

COMPAÑÍA ACTIVISION
DESARROLLADOR PETER J FAVARO PHD
MEJOR NOTA 98% (ZZAP!64)

■ Desarrollado por un psicólogo, este elegante juego contó con versión tanto masculina como femenina y dinámicas guiadas a través de iconos, que te pide tomes decisiones a través de difíciles escenarios mientras tu personaje envejece.



DAN DARE: PILOT OF THE FUTURE

COMPAÑÍA VIRGIN GAMES
DESARROLLADOR GANG OF FIVE (ANDY WILSON)
MEJOR NOTA 94% (ZZAP!64)

■ El primero de tres juegos basados en el personaje de tebeo inglés; goza de una gran ambientación cómica gracias al imaginativo empleo del cuadro descriptivo y globos de diálogo.



LEADERBOARD

COMPAÑÍA ACCESS SOFTWARE/US GOLD
DESARROLLADOR BRUCE & ROGER CARVER
MEJOR NOTA 97% (ZZAP!64)

■ El arranque de una innovadora serie y la base para los títulos de PC que posteriormente se conocerían como *Links*. Un título de golf rompedor desde el empleo de técnicas de rotoscopia, hasta el desafiante diseño del campo.



PSI 5 TRADING COMPANY

COMPAÑÍA US GOLD
DESARROLLADOR ACCOLADE
MEJOR NOTA 9/10 (YOUR COMMODORE)

■ Elige la tripulación de tu navío estelar, teniendo cada individuo distinta personalidad, e intenta llegar a destino; según seas atacado por el enemigo en esta parte de la brillante saga de Accolade, tu nave acumulará daños y los piratas intentarán saquear tu preciado cargamento.



TRAILBLAZER

COMPAÑÍA GREMLIN GRAPHICS
DESARROLLADOR SHAUN SOUTHERN & ANDREW MORRIS
MEJOR NOTA 93% (ZZAP!64)

■ Creada en origen para el C16, la versión para C64 de este juego de carreras añadió un modo para dos jugadores a pantalla dividida. Los cuadros de colores afectarán a tu bola de diferentes maneras; su secuela, *Cosmic Causeway*, impresionó en lo técnico.





"LAS CONSOLAS DE OCHO BITS
HICIERON APARICIÓN DE MANERA
RELEVANTE EN REINO UNIDO"

JUEGOS DESTACADOS

THE LAST NINJA

COMPAÑÍA SYSTEM 3
DESARROLLADOR JOHN TWIDDY
MEJOR NOTA 94% (ZZAP!64)

■ Basado en una idea de Mark Cale y publicitadísimo durante meses, los magníficos gráficos isométricos creados por Hugh Riley representan seis niveles de contexto asiático asombrosamente matizados por la impactante música de Ben Daglish y Anthony Lees.



WIZBALL

COMPAÑÍA OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR SENSIBLE SOFTWARE
MEJOR NOTA 96% (ZZAP!64)

■ Surrealista mezcla entre matamarcianos y plataformas de brillante colorido, es sin duda Sensible Software en su vertiente más imaginativa luciendo además una soberbia partitura de Martin Galway. Sigue siendo uno de los mejores títulos de C64 de todos los tiempos.



BUGGY BOY

COMPAÑÍA ELITE SYSTEMS
DESARROLLADOR DAVE & BOB THOMAS
MEJOR NOTA 97% (ZZAP!64)

■ En lugar de intentar mimetizar los enormes gráficos del juego de recreativa, Dave y Bob concibieron un buggy más pequeño que evita obstáculos e intenta completar cinco circuitos con tal de tratar de recrear el acelerado ritmo del original.



SKATE OR DIE

COMPAÑÍA ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR MICHAEL KOSAKA, STEPHEN LANDRUM & DAVID BUNCH
MEJOR NOTA 92% (ZZAP!64)

■ Los antiguos desarrolladores de Epyx se fueron a Electronic Arts y lanzaron un divertidísimo título que desplegaba múltiples eventos ambientados en el mundo del skateboarding. Se debe destacar el sublime temazo ejecutado a guitarra sampleada escrito por Rob Hubbard.



DRILLER

COMPAÑÍA INCENTIVE SOFTWARE
DESARROLLADOR CHRIS ANDREW
MEJOR NOTA 96% (ZZAP!64)

■ El empleo del motor Freescape arrancó en Amstrad y prometía gráficos 3D en una máquina de 8 bits; el movimiento conseguido era lento, pero la música de Matt Gray y las enormes estructuras de Mitral conformaron un título profundo y absorbente.



YOUR MEN FLEE IN PANIC AS
THE TIDE OF BATTLE TURNS
AGAINST THEM. YOU BRAVELY
FIGHT ON AND ARE WOUNDED.
YOU ARE IMPRISONED IN
ST. KITTS. MONTHS PASS
AS YOU AWAIT YOUR FATE.

» [C64] Sid Meier's
Pirates, un clásico
basado en la
investigación
histórica.



1987

■ En un extenso y pesimista editorial para el número 23 de *Zzap!64*, Gary Penn lamentaba la falta de originalidad del software.

Habló sobre clones, y juegos que anteponían la presentación a sus mecánicas. "Desafortunadamente, las casas de software continuarán lanzando versiones reempaquetadas de lo mismo, si eso es lo que los clientes parecen querer. ¿Es esto realmente lo que TÚ quieres, o es lo que puedes conseguir? Los meses siguientes demostraron que quedaba originalidad en la industria, con algunos de los juegos de C64 más queridos. Hubo brillantes adaptaciones de títulos nacidos en los salones recreativos (incluyendo el asombroso *Bubble Bobble* desarrollado por Software Creations para Firebird) e ideas innovadoras (tales como *Maniac Mansion* de Lucasfilm Games y las torres rotatorias de *Nebulus*, así como la despampanante conversión del clásico isométrico de Ocean, *Head Over Heels*).

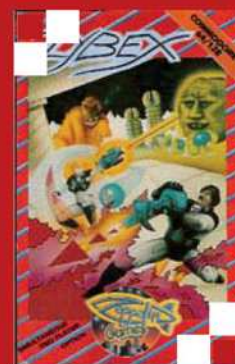
A pesar de que la reducción de costes efectuada por Thomas Rattigan había revertido la fortuna de Commodore, el presidente Irving Gould lo despidió en abril, y asumió el cargo de CEO. Commodore aún estaba lanzando nuevas máquinas, con el Amiga 500 entrando en la refriega y convirtiéndose en un superventas contra el Atari ST. Pero el C64 continuaba vendiéndose. Los entusiastas alemanes incluso podían ir a Aldi y adquirir la nueva revisión del hardware, que lucía una carcasa estilo... panera blanquecina, y la placa base económica del C64C.

Curiosamente, las consolas de 8 bits arribaron a costas inglesas. Compañías jugueteras como Mattel distribuían la NES, mientras que Mastertronic se quedó los derechos de Master System de Sega, la cual se vendió más rápido hasta que Nintendo montó su propia sucursal europea. Mastertronic intentó lanzar el hardware Arcadia (basado en Amiga, que redujo los costes de desarrollo para las conversiones domésticas) con juegos conocidos incluyendo *Xenon* y otros sacados de línea económica. El fracaso de Arcadia salió caro, con juegos reguleros como *Aaargh!*, *Rockford* y *Roadvans* que también contaron con versiones para C64 decepcionantes, lo que provocó que Virgin se hiciera cargo de Mastertronic.

En Estados Unidos se formó Creative Micro Designs (más conocida por sus iniciales CMD) para vender hardware a los usuarios de C64. Sus populares chips JiffyDOS fueron el producto principal de inicio, que brindaba un acceso a disco más rápido. Posteriormente importaría software europeo a Estados Unidos.

LO BARATO PARECE CARO

■ Mastertronic fueron pioneros en crear una línea económica, colocando estanterías de títulos baratos en quioscos y tiendas que provocaran el gasto compulsivo de 1,99£; su sello MAD (Mastertronic Added Dimension) elevó este precio hasta 2,99£. Firebird tenía su gama Silverbird, mientras que los hermanos Darling arrancaban Codemasters en 1986 tras aportar muchos títulos a Mastertronic. Zeppelin llegó con juegos originales como *Zybex* o *Bionic Ninja*, y *Alternative* y *Atlantis* irrumpían en el mercado. Los relanzamientos a precio reducido fueron clave económica de la industria.





» [C64] *The Great Giana Sisters* se retiraron de la venta, convirtiéndose en un artículo para coleccionistas.

1988

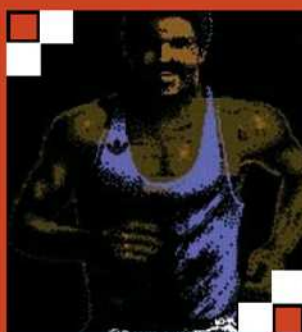
Una vez más, Commodore abarató la producción del C64 con el modelo CR. Este tenía clips de plástico para sujetar la carcasa en lugar de tornillos, y la versión más nueva y más corta de la placa base. En Alemania el C64G se comercializó con la carcasa gris blanquecina que lucía la edición Aldi. Hay variantes del C64G, de hecho, ya sea con las teclas marrones del C64 original o las grises / blancas del C64C posterior. El C128 alcanzó su evolución final, encarnándose en el C128DCR (CR por 'Coste Reducido', que usaba una carcasa metálica para reducir interferencias). También surgieron rumores sobre una nueva máquina que se llamaría 64DX. Tendiendo un puente entre el Amiga y el C64, el chip VIC-III (nombre en código Bill, por el ingeniero Bill Garde) proporcionaba resoluciones más altas y desplegaría un mayor número de colores. El DX también integraría una unidad de 3,5 pulgadas. La compañía incluso lanzó una gama de PC comerciales, pero nunca fue un jugador relevante en ese campo.

Las recopilaciones se habían convertido en un buen negocio para las casas de software, reuniendo juegos antiguos y vendiéndolos... otra vez. Beau Jolly, así llamado por la prisa anual en llevar el vino Beaujolais Nouveau a los restaurantes ingleses, se especializó en este sector durante algún tiempo, desde la conocida serie *10 Computer Hits* que incluso se anunciaba en televisión, hasta la nueva *Five Star Hits*. Aunque fueron dos antologías de renombradas compañías las que acapararon los titulares aquel año: *History In The Making* de US Gold recogía quince títulos asombrosos. Juegos célebres de Access, Datasoft y Epyx fueron rescatados desde muchos años atrás, pero conllevaban adiciones lúdicas de muy alto nivel. Aquello también marcó un punto de inflexión para la compañía, al dejar de importar títulos estadounidenses para desarrollar más juegos en Reino Unido. La respuesta de Ocean fue *The Magnificent Seven*, que recopilaba excelentes juegos y añadía la conversión de recreativa *Yie Ar Kung-Fu* como extra. Con *Wizball*, *Head Over Heels* y el fabuloso *Frankie Goes To Hollywood* (inspirado por la banda) de Denton Designs, valió la pena adquirirlo aún incluyendo los menos estelares y más trillados *Cobra* y *Short Circuit*.

El popular GEOS (Graphical Environment Operating System, Sistema Operativo de Entorno Gráfico) fue actualizado a la versión 2.0. Si bien fue diseñado mayormente como software de productividad con su procesador de texto y funcionalidades para autoedición, este sistema inspirado en el empleo de ventanas e iconos del Macintosh vería algunos juegos interesantes y correctamente realizados en exclusiva para él.

CONTRA PEREZA, DE LICENCIA

Comida rápida, juguetes, videojuegos... contar con licencia para tu producto se convirtió en sinónimo de negocio. Y el nombre de Ocean se asoció al de las películas, debido al fenomenal trabajo que Gary Bracey hizo con *Platoon* y *RoboCop*. Daley Thompson y Emyln Hughes hicieron lo propio con el deporte... sin olvidar mencionar la desastrosa excepción del injugable *Howard The Duck* de Activision, que empeoró aún más por su infame multicarga.



"SURGIERON RUMORES SOBRE UNA NUEVA MÁQUINA QUE SE LLAMARÍA 64DX"



JUEGOS DESTACADOS

ARMALYTE

COMPAÑÍA THALAMUS
DESARROLLADOR CYBERDYNE SYSTEMS
MEJOR NOTA 97% (ZZAP!64)

■ Jefes enormes, magníficos gráficos, dos jugadores simultáneos, armamento inteligente y una increíble banda sonora compuesta por Martin Walker lograron que la secuela del *Delta* de Stavros Fasoulas resultara aún mejor.



BOMBUZAL

COMPAÑÍA IMAGEWORKS
DESARROLLADOR TONY CROWTHER & DAVID BISHOP
MEJOR NOTA 97% (ZZAP!64)

■ El explosivo juego de puzzles creado por Tony Crowther y David Bishop tuvo un tratamiento gráfico único con vistas aéreas (2D) y perspectiva isométrica (3D). Misión, avanzar a través de cien niveles que incluían diseños de Jeff Minter y Jon Ritman entre otros.



IKARI WARRIORS

COMPAÑÍA ELITE SYSTEMS
DESARROLLADOR JOHN TWIDDY
MEJOR NOTA 91% (COMMODORE FORCE)

■ Retrasado debido a su trabajo en *The Last Ninja*, John Twiddy consiguió una técnicamente impresionante versión de la recreativa desarrollada por SNK. El divertido manejo de los tanques con dos jugadores simultáneos recreó el título original con cierta eficacia.



MICROPROSE SOCCER

COMPAÑÍA MICROPROSE
DESARROLLADOR SENSIBLE SOFTWARE
MEJOR NOTA 97% (ZZAP!64)

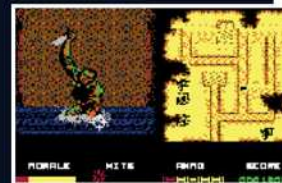
■ En un ejercicio de inspiración directa en la máquina arcade *Tehkan World Cup*, Sensible Software ofreció su juego a múltiples editoras hasta que MicroProse lo publicó en caja grande. Repeticiones, efectos meteorológicos y el frenético juego de hasta seis jugadores marcaron el camino que debía seguir *Sensible Soccer*.



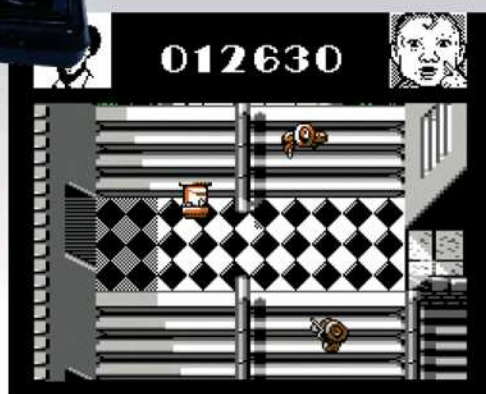
PLATOON

COMPAÑÍA OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR ZACK TOWNSEND, ANDREW SLEIGH
MEJOR NOTA 94% (ZZAP!64)

■ El documento de diseño de Simon Butler sentó las bases para realizar adaptaciones fílmicas por parte de Ocean: ambientar niveles en distintos estilos de juego sobre diferentes secuencias de las películas lúdicamente versionadas. La vista en primera persona de los túneles es notable, así como la música de Jonathan Dunn.



"DOS AÑOS ENTRE
UN LANZAMIENTO A
PRECIO COMPLETO Y
UN RELANZAMIENTO
ECONÓMICO"



JUEGOS DESTACADOS

CITADEL

COMPAÑÍA ELECTRIC DREAMS

DESARROLLADOR MARTIN WALKER

MEJOR NOTA 91% (ZZAP!64)

■ Tras el asombroso *Hunter's Moon*, *Zzap!64* relató cómo Martin Walker mezcló juegos de mesa y matamarcianos para generar una atmósfera única en *Citadel*, donde deberás localizar interruptores y armas adicionales para conseguir conquistar ocho ciudades automatizadas.



LASER SQUAD

COMPAÑÍA BLADE SOFTWARE

DESARROLLADOR JULIAN GOLLOP

MEJOR NOTA 92% (COMMODORE USER)

■ Julian Gollop hizo uso del género de la estrategia por turnos con *Rebelstar* en ZX Spectrum, y la llevó más allá con este juego antes de trabajar en la serie *XCOM*. Pertrecha a tus marines, completa estas misiones y después no dejes de probar la temática fantástica con *Lords Of Chaos*.



MYTH: HISTORY IN THE MAKING

COMPAÑÍA SYSTEM 3

DESARROLLADOR PETER BARON & BOB STEVENSON

MEJOR NOTA 94% (ZZAP!64)

■ Conforma la historia de viajes temporales que el juego cuenta desde mitos griegos, vikingos y egipcios, empleando técnicas de rotoscopia para erigir soberbias animaciones y arrojando acertijos y disparos con una increíble banda sonora de Maniacs Of Noise.



SPACE ROGUE

COMPAÑÍA ORIGIN SYSTEMS

DESARROLLADOR PAUL NEURATH

MEJOR NOTA 97% (ZZAP!64)

■ Años después de *Elite*, este cóctel entre simulador de comercio espacial y RPG cautivó a los críticos con sus impresionantes gráficos tridimensionales. Puedes gozar su historia relatada a golpe de cutscene, o simplemente disfrutar el arcade Hive.



SPEEDBALL

COMPAÑÍA IMAGE WORKS

DESARROLLADOR ANDREW BOWEN

MEJOR NOTA 90% (ZZAP!64)

■ Una magnífica conversión del clasicazo de los Bitmap Brothers: la rompedora partitura de David Whittaker y los elegantes menús de aspecto metálico dejan paso a su acción vertiginosa mientras los jugadores pugnan por la bola de acero. No te pierdas la secuela, convertida por Carl Muller.



1989

En Alemania, el patrocinio de Commodore al equipo de fútbol Bayern de Munich llegaba a su fin.

La compañía continuó haciendo lo propio con el Chelsea de Inglaterra (desde 1987 hasta 1994) y al Paris Saint-Germain (durante la temporada 1993-1994). Aunque Commodore Alemania utilizó una imagen estilo dibujo animado de un jugador del Bayern como portada de su paquete Video Supergame 64. Este contenía un C64G, fuente de alimentación, un joystick y un cartucho realizado ex profeso que incluía tres juegos: el clasicazo *International Soccer*, *Colossus Chess 2.0* y *Silicon Syborgs* (una versión renombrada del *Silicon Warrior* de Epyx). Esto pareció inspirar a Commodore UK, como veremos en 1990.

Tristemente, Epyx estaba pasando apuros económicos: la compañía había invertido grandes sumas en el desarrollo de su consola portátil, conocida entonces como Handy, con los antiguos diseñadores de Amiga RJ Mical y Dave Needle trabajando en la máquina. Con el dinero agotándose, Epyx licenció el hardware a Atari, que lo renombró como Lynx. Epyx se centró en producir juegos para la nueva consola, dando la espalda al C64. Aún así, habría una fabulosa conversión a C64 del título de lanzamiento de Lynx, *Chip's Challenge*, que disfrutamos en 1991.

Ocean lanzó oficialmente aquel año su sello económico, conocido como The Hit Squad, aunque esta nominación ya había sido utilizada para la exitosa serie de recopilaciones *They Sold A Million*. Los juegos se dividieron por categorías: Puzzle, Películas y Arcade. Se coleccionaron a mansalva y quedaban genial alineados en la estantería. Prometieron, además, que pasarían dos años entre un lanzamiento a precio completo y un relanzamiento económico.

El sello económico Kixx budget de US Gold había surgido un año antes, mientras que Silverbird había tenido éxito en el relanzamiento de títulos antiguos de Activision; y el sello Ricochet de Mastertronic también tenía su serie de clásicos a bajo precio. Aquellos títulos de Ricochet frecuentemente atesoraban un beneficio añadido: *Invade-A-Load*, con el frenético temazo escrito por Rob Hubbard para *One Man And His Droid* zigzagueando musicalmente mientras el juego se cargaba.

Mehdi Ali fue nombrado presidente de Commodore tras su anterior cargo como consultor asesorando en la reestructuración de la compañía. Ya se habían vendido un millón de Amiga, y Commodore parecía estar en buena posición para afrontar la nueva década...

ESPERA, 16 BITS ERA

■ A pesar de los continuos intentos de desbancar al C64, no había duda de que este aún tenía mucho que decir frente a las máquinas de 16 bits. Títulos potentes como *Stunt Car Racer* continuaban siendo adaptados a C64, en ocasiones haciendo uso de la unidad de disco para cargar una presentación adicional. Y aunque subieron su precio, todavía eran más baratos los títulos de C64 que los de 16 bits.





» [C64] El simulador de tanques 3D *Battle Command* permitía usar el segundo botón del joystick Annihilator.

1990

Un año raro para Commodore. Su línea de nuevas máquinas incluía la muy avanzada CDTV (basada en el hardware de Amiga) y la consola C64GS que recupera cacharrerío desde más atrás en el tiempo (toda la información al respecto en el cuadro 'Consolándose A Sí Mismo'). Le seguirían nuevos modelos de amiga, incluido el 1200 basado en AGA y el sobrepreciado Amiga 600. Su publicidad rezaba el eslogan "Estas Navidades hay un poco de Commodore en todos nosotros", que nadie entendió.

Las consolas estaban en pie de guerra. La NES trajo el juego *Teenage Mutant Hero Turtles* bajo el cable y arrasó en ventas, alcanzando a Master System. Mega Drive llegó con *Altered Beast*, anunciando la era de los 16 bits. Los importadores podrían arriesgarse con PC Engine y la hiperdopada en especificaciones técnicas Neo Geo. ¿Dónde quedó entre todo esto, nuestro humilde ordenador de ocho bits?

La respuesta la encontramos en las páginas de la recién nacida *Commodore Format* de Future Publishing. Con la ayuda de varios antiguos redactores de *Zzap!64*, la nueva revista se nutrió con reseñas de juegos y de un tratamiento más serio. Cada número venía con una cinta de portada (*The Power Pack*) que traía demos de lanzamientos venideros, títulos completos tanto antiguos como inéditos, y en ocasiones, utilidades. Pronto compitió en ventas con *Zzap!64*, que se centró en C64. Sin embargo, YC (la revista antes conocida como *Your Commodore*) se fue a pique y sus redactores se trasladaron a (la efímera) *Commodore Power*, creada por los editores de revistas musicales Lime Lizard. La página de cartas de *Zzap!64* estuvo monopolizada durante meses por el debate sobre el C65 —el nuevo nombre del C64DX—. Muchos usuarios habían crecido y habían pasado el C64 a gente más joven, con lo que las publicaciones sobre el sistema cambiaron su estilo para adaptarse a ellos. Commodore había prometido más de cien nuevos títulos en cartucho para Navidad... compatibles con el ordenador y con la C64GS, pero en la realidad, solo unos pocos editores respaldaron al sistema. La insistencia de Commodore en tomar medidas drásticas contra los fabricantes de unidades 'clónicas' como el Excelsator trajo consigo que los usuarios se vieron obligados a pagar un precio más alto por las unidades 'legales' de Commodore. ▶

CONSOLÁNDOSE A SÍ MISMO

Commodore UK lanzó el C64 Games System (C64GS), una placa base C64C embutida en carcasa de aspecto consolero que incluía el joystick Cheetah Annihilator y un cartucho con cuatro títulos. John Twiddy y Merv Dinc diseñaron el sistema de desarrollo oficial, aunque Ocean tenía el suyo propio basado en Freeload de Paul Hughes. Empleaba el formato cartucho para ejecutar juegos tremendamente disfrutables como una excelente conversión de *Pang*, *Battle Command*, un remake de *Double Dragon* y la licencia peliculera *Navy Seals* que cargaba sin pantallas en mapas de bits adicionales.



» [C64] *Fiendish Freddie's Big Top O' Fun*, uno de los títulos incluidos en el cartucho del C64GS.



"COMMODORE HABÍA PROMETIDO MÁS DE CIENTO NUEVOS TÍTULOS EN CARTUCHO PARA NAVIDAD..."

JUEGOS DESTACADOS

CREATURES

COMPAÑÍA THALAMUS
DESARROLLADOR APEX COMPUTER PRODUCTIONS

MEJOR NOTA 96% (ZZAP!64)

John y Steve Rowlands impresionaron con el matamarcianos *Retrograde*, y continuaron haciéndolo con este título de humor brutal en el que Clyde debe rescatar a sus compañeros Fuzzies de divertidísimas cámaras de tortura y máquinas diseñadas para mutilar, tras sobrevivir en gigantescos niveles de desplazamiento horizontal.



LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

COMPAÑÍA GREMLIN GRAPHICS
DESARROLLADOR MAGNETIC DREAMS

MEJOR NOTA 92% (ZZAP!64)

La joven programadora Ashley Bennett sorprendió al conseguir recrear la velocidad automovilística del juego de carreras en 16 bits desarrollado por Shaun Southern y Andrew Morris, fanáticos del C64, que incluso ejecutaba con éxito el modo de pantalla dividida para dos jugadores.



RAINBOW ISLANDS

COMPAÑÍA OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR GRAFTGOLD

MEJOR NOTA 96% (ZZAP!64)

Enemigos monísimos, islas temáticas y jefazos enormes; una conversión sublime retrasada por una disputa entre Taito y Firebird, que terminó en... Ocean Software. «Somewhere over the rainbow», en algún lugar sobre el arco iris, todos los juegos son así de buenos.



SHADOW OF THE BEAST

COMPAÑÍA OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR OCEAN SOFTWARE

MEJOR NOTA 86% (ZZAP!64)

Supersuave scroll parallax en una asombrosa conversión que adapta fabulosamente incluso la ambiental banda sonora compuesta por David Whittaker para el original de 16 bits, todo ello posible gracias a la capacidad de memoria del formato cartucho.



TV SPORTS FOOTBALL

COMPAÑÍA CINEMAWARE
DESARROLLADOR ALIEN TECHNOLOGY GROUP

MEJOR NOTA 92% (ZZAP!64)

Impresionante adaptación del título dieciséisbitero que deja la boca abierta desde los comentarios previos al partido hasta los menús de selección de jugadas. Profundo incluso para los entusiastas del fútbol americano.





El último juego de Thalamus, *Nobby The Aardvark*, ofrecía magníficos gráficos cartoon.



"OTRA VEZ DESARROLLO CASERO Y JUEGOS VENDIDOS EN BOLSAS DE PLÁSTICO"



[C64] *Chuck Rock* fue convertido a C64 de impresionante manera por la compañía italiana Genias.

JUEGOS DESTACADOS

SMASH TV

COMPAÑÍA OCEAN SOFTWARE
DESARROLLADOR PROBE SOFTWARE
MEJOR NOTA 97% (COMMODORE FORMAT)
AÑO 1991

■ Nick Jones clavó la esencia de la recreativa clásica, de hecho logró incluir una opción de control con doble joystick. Enemigos a porrillo atacando de manera constante y formidables jefes que derrotar, acústicamente acompañados por la partitura de Jeroen Tel.



TURRICAN II: THE FINAL FIGHT

COMPAÑÍA RAINBOW ARTS
DESARROLLADOR MANFRED TRENZ
MEJOR NOTA 96% (COMMODORE FORMAT)
AÑO 1991

■ El *Turrican* original de Manfred Trenz nos voló la cabeza, pero la secuela llevó al C64 aún más lejos: niveles de scroll masivo, música durante el juego, jefes más grandes que la pantalla y tres niveles de disparos incansables conformaron una secuela absolutamente memorable.



MAYHEM IN MONSTERLAND

COMPAÑÍA MAIL ORDER ONLY GAMES
DESARROLLADOR APEX COMPUTER PRODUCTIONS
MEJOR NOTA 100% (COMMODORE FORMAT)
AÑO 1993

■ John y Steve Rowlands estrujaron el hardware del C64 para crear este juego rotundamente consolero de ritmo acelerado con *Mayhem* convirtiendo los niveles Tristes en Felices coleccionando Polvo Mágico y juntando estrellas. Imposible no disfrutar sus magníficos gráficos, espectacular sonido y asombrosa presentación.



LEMMINGS

COMPAÑÍA PSYGNOSIS
DESARROLLADOR E&E SOFTWARE
MEJOR NOTA 97% (COMMODORE FORCE)
AÑO 1994

■ Un equipo holandés asumió la tarea supuestamente imposible de convertir el puzzle estratégico de 16 bits, logrando un éxito software de admirable elegancia desde la asombrosa introducción al suave control del ratón. Se merece cada altísima notaza que en su momento recibió.



METAL WARRIOR

COMPAÑÍA N. A.
DESARROLLADOR COVERT BITOPS
MEJOR NOTA N. A.
AÑO 1999

■ El programador Lasse Öörni ambientó esta serie maravillosa de juegos homebrew en un futuro cercano donde debes hacer recados y tocar en una banda metalera alternando disparos y exploración. Recientemente se ha reencarnado en el asombroso *MW Ultra*.



1991+

La mayor fuerza en mercado de las consolas de 16 bits dejó aún menos espacio comercial a los ordenadores de ocho. Y Commodore quebró en 1994, tras años de errores y mala gestión. El lanzamiento fallido del CD32, y el rendimiento inferior del C64GS (se calcula que vendieron menos de 10 000 unidades), trajeron el final para la empresa pionera que llevó los ordenadores a las masas. Los prototipos C65 se vendieron como parte de la liquidación, y la consola GX4000 de 8 bits de Amstrad, y la gama Plus, también cayeron antes de que Sir Alan se enfangara con el Em@iler. No, nada de esto nos consuela.

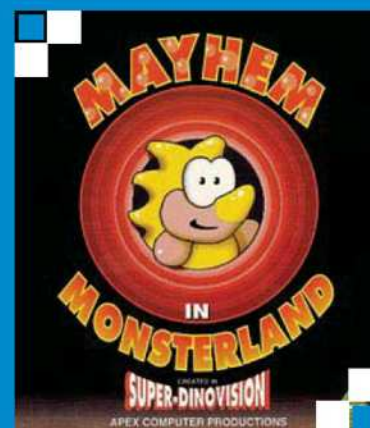
Progresivamente, las casas de software dejaron de producir nuevos juegos, aunque los incondicionales como Zeppelin y Alternative continuaron. *Zzap!64* sobrevivió a la bancarota de Newsfield, resurgió bajo Europress Impact y se rebautizó como *Commodore Force*... aunque cerró tan solo dieciséis números después. *Commodore Format* continuó de buen ánimo editorial hasta octubre de 1995 (sobreviviendo a *Amstrad Action* y *Your Sinclair*) incluso cuando disminuyó su número de páginas. Era momento de que los fanzines y clubs tomaran el relevo, incluyendo a *Commodore Scene* y *Commodore Zone*, que promovían nuevos juegos. CMD había lanzado su propia publicación, *Commodore World*, y comenzó a vender el acelerador SuperCPU; su coprocesador de 25MHz pegó un empujón de velocidad a los juegos clásicos. Pero su mejor uso llegó con el matamarcianos *Metal Dust*, desarrollado para aprovechar la potencia extra que aportaba el complemento.

Hubo puntos brillantes en estos tiempos oscuros. Los pequeños creadores y empresas continuaron vendiendo por correo. Otra vez desarrollo casero y juegos vendidos en bolsas de plástico con etiquetas y manuales impresos en la impresora del dormitorio. Otra empresa que duró poco fue EDOS (Electronic Distribution Of Software, Distribución Electrónica de Software). Los quioscos en las tiendas de John Menzies duplicaban casetes o disquetes e imprimían un manual para cajas genéricas. También había un catálogo de pedidos por correo para comprar, pero los quioscos desaparecieron, junto a John Menzies.

También podías encontrar títulos inéditos. Eso condujo a la creación del excelente sitio web Games That Weren't de Frank Gasking, un arqueólogo digital que junto a su equipo dedicado, localizaron a los desarrolladores originales e investigaron qué sucedió con muchas versiones inéditas o inacabadas. Así localizaron *Daffy Duck*, *Solar Jetman* y parte del *Deadlock* de Cyberdyne Systems. Otros como *Murder* de US Gold o *Batman Returns* de Konami aún no se han localizado.

EL RESURGIR DEL ENVÍO CLÁSICO

■ La vuelta al pedido por correo fue necesaria con tal de abastecer a los entusiastas del C64, dado que los títulos a precio completo se vendían como software económico a los pocos meses; compañías como Alternative eligieron directamente este método de venta. El canto del cisne *Mayhem In Monsterland*, promocionado por la revista *Commodore Format* que alcanzó una nota de 100%, se vendió directamente al cliente final, así que surgieron pequeñas editoras caseras como Psytronik intentando llenar el vacío.





Internet mantuvo al Commodore 64 vivo durante la primera década del siglo XXI. Enormes archivos como Gamebase64, con 30 000 juegos (gb64.com), o High Voltage SID Collection con alrededor de 55 000 cortes musicales (hvsc.c64.org) dejó patente cuánto interés había en la máquina. Si bien las marcas registradas y las propiedades de Commodore cambiaron de manos, los aficionados mantuvieron vivo el espíritu. Los 'crackers' produjeron lanzamientos de juegos antiguos agregando documentación, trucos y ventajas como invulnerabilidad o vidas infinitas. Web.It fue uno de los primeros ejemplos de explotación de la marca (registrada), vendida gracias a su emulador de C64 incorporado, y de fácil acceso a la web. El hacker Jeri Ellsworth trabajó en el C64DTV, una consola de enchufar-y-usar con la forma de un joystick Competition Pro, con treinta juegos integrados de compañías como Epyx o Hewson. El C64DTV sería pirateado y mejorado: desde soldarle una ranura SD hasta agregar un teclado. Sería el precursor de otras encarnaciones de hardware (ver el apartado 'Eterno Retorno').

la escena de demos continuó asombrando con arte, música y magia técnica. Las 'Parties' o Fiestas celebradas en línea y presenciales, generaron trabajos originales alucinantes. Los grupos de fans en redes sociales llevaron a crear el #C64month en agosto cada año, conmemorando el lanzamiento comercial en 1982. Los cada vez más populares emuladores CCS64 y VICE (Versatile Commodore Emulator o Emulador Versátil de Commodore, capaz de mimetizar el comportamiento de múltiples máquinas ochobiteras de Commodore) incluidos, corren en muchas máquinas. VICE también estuvo en el corazón del paquete de emulación oficial Commodore Forever de Cloanto, la compañía que posee los derechos de las imágenes ROM.

Y la escena del remix musical se formó alrededor de RKO (remix.kwed.org) y Remix64 (remix64.com). Para complementar los CDs y MP3s, llegó la música en vivo con los eventos Back In Time organizados por Chris Abbott (c64audio.com), culminando en una fabulosa sinfonía de 8 bits interpretada en directo en 2019 por la Orquesta Sinfónica de Hull. Compañías como Psytronik o Protovision establecieron el estándar para lanzamientos con carcasa, con RGCD produciendo fantásticos cartuchos (incluidos los asombrosos demakes de Paul Koller). Y que no decaiga, los desarrolladores indie están cogiendo el testigo.

ETERNO RETORNO

■ Hay muchas opciones para conseguir una experiencia C64: emulación, descargas digitales, casetes USB, discos y cartuchos. Las opciones de carga rápida como Kung Fu Flash y 1541-Ultimate II facilitan las cosas, y The C64 Mini o The C64 de Retro Games Limited se conectan a televisores modernos. El increíble MEGA65 se basa en los planes de Commodore para el inédito Commodore 65 y, la placa Ultimate64 tiene salida HDMI y soporte para chips SID gemelos.



"LOS GRUPOS DE FANS EN REDES SOCIALES LLEVARON A CREAR EL #C64MONTH EN AGOSTO CADA AÑO"



JUEGOS DESTACADOS

BOMBERLAND

COMPAÑÍA RGCD
DESARROLLADOR SAMAR
MEJOR NOTA N. A.
AÑO 2013

■ Hubo varios intentos, pero Samar creó la versión definitiva de *Bomberman* para C64. Con un adaptador puedes tener hasta cinco jugadores en el modo multijugador, y además, también hay una campaña para un solo jugador.



SAM'S JOURNEY

COMPAÑÍA PROTOVISION
DESARROLLADOR KNIGHTS OF BYTES
MEJOR NOTA N. A.
AÑO 2017

■ Lo anunciaron el día de los inocentes en los países anglosajones. Y poca broma, es un plataformas que rivaliza con *Mayhem in Monsterland*. Consigue 'disfraces' que te proporcionarán habilidades, descubre secretos, explora, ¡es un juego épico! Commodore 64 Club lo publicó traducido al castellano.



STEEL RANGER

COMPAÑÍA PROTOVISION
DESARROLLADOR COVERT BITOPS
MEJOR NOTA N. A.
AÑO 2018

■ Lasse Öörni mejoró su motor de juego (y la rutina musical de Goattracker) para producir este título inspirado en *Metroid* y *Turrican* que cuenta cómo una nave se estrella en un mundo alienígena poblado por máquinas. Incluso tiene su equivalente a la Morfosfera.



THE BRILEY WITCH CHRONICLES

COMPAÑÍA WITCHSOFT
DESARROLLADOR SARAH JANE AVORY
MEJOR NOTA 95% (RETRO GAMER)
AÑO 2021

■ Los matamarcianos de Sarah Jane Avory (*Zeta Wing* y *Soul Force*) son éxitos recientes, pero este RPG luce gran personalidad, diálogos ingeniosos y se basa en las propias novelas de Sarah.



SONIC THE HEDGEHOG

COMPAÑÍA N. A.
DESARROLLADOR MR SID
MEJOR NOTA N. A.
AÑO 2021

■ Andreas Varga (quien también hizo una conversión de *Prince Of Persia*) aplicó ingeniería inversa al *Sonic* de Master System y empleó la Unidad de Expansión RAM de Commodore para crear un motor de scroll suave como la seda que recreaba la primera aventura ochobitera del erizo azul de Sega.





C CUANDO TUVIMOS 64

FIGURAS CLAVE DE AYER Y HOY EN LA ESCENA DEL C64, COMPARTEN SUS RECUERDOS

JEFF MINTER

FUNDADOR DE LLAMASOFT

□ "Vi por primera vez un C64 a finales de 1982, posiblemente en la feria PCW.

Creo que Rabbit Software mostraba uno que había importado, aunque no recuerdo qué ejecutaba; nada que me resultara particularmente sorprendente. Entonces, en el mismo evento, Jay [Balakrishnan] de HES me dio un C64 americano. Utilizar uno por mí mismo me impresionó mucho más. ¡Los sprites me parecieron mágicos!

La del C64 fue una época grandiosa de mi vida. Tenía un buen grupo de amigos con los que salía constantemente y podía ganarme la vida haciendo algo que realmente disfrutaba. Aquella pequeña máquina me dio algunos de mis mejores años. Fue una plataforma importante que lanzó las carreras de muchos programadores que se convertirían en miembros fundacionales del 'negocio de los juegos' que surgió según aquellos días idílicos llegaban a su fin; técnicamente es suficientemente interesante como para que la gente todavía esté consiguiendo crear nuevos efectos, décadas después".



FRANK GASKING

AUTOR DE GAMES THAT WEREN'T

□ "Mi primera experiencia con un C64 fue a los seis años, en casa de mi hermana mayor a principios de 1988, cuando vi el icónico cargador de barras y estrellas de US Gold para *Buck Rogers*. Ya había visto salones recreativos, pero nunca algo así en casa. Estaba desesperado por tener uno, y mi madre finalmente me concedió ese placer con un pack Light Fantastic en 1990, brindándome un recuerdo mágico de jugar con *Batman* tras abrir la caja. Visitaba tiendas locales y descubría nuevos títulos, conseguía revistas de maravillosas portadas y hacía mis propios juegos. Todo aquello generó

en mí enorme interés en los juegos inéditos y en la preservación, y así fue como escribí *Games That Weren't* que intenta como su propio nombre indica, recuperar títulos perdidos de C64 que nunca llegaron a ver la luz.

Jamás me deshice de mi C64, con el cual sigo jugando regularmente y ahora, gracias a internet y tras un resurgimiento asombroso, una enorme comunidad produce nuevos juegos de manera constante. El C64 ha traído muchas alegrías, y continúa haciéndolo".

CHRIS ABBOTT

GURÚ DE LA MÚSICA EN C64

□ "Mientras celebramos los cuarenta años de vida del C64 y su revolucionario chip SID, no puedo evitar sentir que la historia no ha tratado bien a la vieja panera. Se dice que el ganador escribe la historia, y son las consolas, respaldadas por mucho dinero e IP de renombre, las que han recibido casi todos los aplausos. Las casas de software para C64 iban y venían, y mantener la historia viva dependía de los entusiastas del sistema. Sin embargo, las contribuciones de Rob Hubbard, Martin Galway y Ben Daglish se olvidan y obvian en gran medida. Incluso parece que quienes admiran los chiptune de NES creen que los SID son un desastre atonal.

Estoy trabajando a tiempo completo para corregir esto, recopilando material orquestal que pruebe la valía acústica del C64, hasta mis libros sobre chips de sonido con Rob Hubbard explicando lo que hizo, cuándo lo hizo y cómo lo hizo. Una lucha cuesta arriba, sobre todo con los guardianes de la verdad asegurando que la única música de videojuegos que merece la pena recordar es la de *Final Fantasy*, *Mario* y *Zelda*, aunque estoy poniendo mucho de mi parte para reivindicar el C64 en el sector educativo. ¡Vamos a ver si podemos crear una audiencia completamente nueva!".



ANDY WALKER

FUNDADOR DE TASKSET

□ "Taskset creció gracias al desarrollo de títulos para recreativa en hardware personalizado, pero nuestras raíces estaban en la [CPU] 6502 así que cuando oímos hablar del C64, supimos que queríamos una. Menuda máquina fabulosa, diseñada por jugadores para jugadores... y por inteligentes hombres de negocios con su propia planta de fabricación de chips.

Los ordenadores domésticos crecieron a una velocidad impresionante y si parpadeabas, te perdías el más mágico: estábamos escribiendo 100 % en ensamblador para VIC-20 y Oric, ambas máquinas basadas en el 6502, y el C64 les pasó la mano por la cara. Teníamos claro que se vendería de forma masiva y, lo mejor de todo, podíamos venirnos arriba con aquel hardware; los fabulosos chips VIC-II y SID fueron la base de un salto generacional en la tecnología lúdica, y fue un placer llevarlos hasta allí.

Estoy muy orgulloso de los títulos de Taskset para C64. No te sorprenderá saber que *Super Pipeline II* es mi favorito. Sabíamos desarrollar y presentar juegos; el C64 fue el mejor en su clase, y nos permitió acortar la distancia entre los títulos creados para el salón recreativo y los ordenadores domésticos".



TONY CROWTHER

PROLÍFICO PROGRAMADOR DE C64

“Tenía dieciocho años, acababa de terminar los estudios superiores y estaba planificando mi futuro cuando el C64 apareció en la escena. El sábado trabajaba en Sheffield, vendiendo ordenadores en Superior Systems. Mis padres me habían comprado un VIC-20 para Navidades, con el que escribí un juego de laberintos llamado *Amazing*. El vendedor de la tienda quedó impresionado, y preguntó si podía venderlo allí; luego me ofreció un Commodore 64 gratis si le escribía seis juegos. Acepté el desafío y escribí *Balloon Rescue*, *Aztec Tomb*, *Damsel In Distress*, *Brands*, *Bat Attack* y *Squash A Frog*, todos ellos lanzados bajo el logo de Alligata. Los primeros fueron escritos en BASIC, pero pronto pasé a código máquina. Los juegos no eran fantásticos, pero me engancharon a la programación y me permitieron practicar. Las cosas se pusieron interesantes cuando hice *Killer Watt*: volé a Aberdeen para hacer una entrevista para [el programa de televisión] *Bits 'N' Pieces*. Sigue siendo mi juego favorito de cuantos hice para C64”.



GARY PENN

DIRECTOR, ZZAP!64

“Creo que *Zzap!64* desempeñó un papel importante en la consolidación del legado del C64, ante todo por estar en el sitio correcto en el momento correcto. Definitivamente contribuimos a que así sucediera; proporcionamos un lugar de conexión. Decir ‘Biblia’ es un poco fuerte pero hay un paralelismo con cultos y religiones. No de una forma siniestra pero sí en el sentido en como la gente se congregaría en torno a algo queriendo ser parte de una comunidad. A la gente le encanta pertenecer a una tribu, ser una voz, un representante de la máquina. Proporcionamos un ‘servicio vinculante’.

En ocasiones juego a títulos de C64 mediante emulación. *Zolyx* es tan bueno, y *Jumpman Junior* está plagado de ideas jodidamente brillantes. La gente estaba probando mierdas en el amanecer del medio, y surgieron algunas auténticas joyas. Todavía tengo un SX-64, el portátil, aunque es tan pesado que realmente necesita ruedas, y algunos discos de demostración, incluida una versión de *The Sacred Armour Of Antiriad* que los muchachos de Palace Software hicieron para mi cumpleaños. Se llama *Antodgerad* y el personaje principal luce una enorme polla. Un regalo precioso”.



VINNY MAINOLFI

DIRECTOR DE FREEZE64

“Mi primer ordenador personal fue un TRS-80 Model 1, del cual me enamoré. Pasaba las horas muertas en la tienda Tandy de Bletchley; conocía al encargado, y le dije que había ahorrado lo suficiente para adquirir un ordenador Tandy Color. Me miró y dijo: ‘No, no hagas eso. Hazte con un Commodore 64. Ahora mismo no los vendemos pero, coge tu dinero y cómpralo en John Menzies’. Gracias a él me convertí en un fanático del C64, y estará conmigo el resto de mi vida. No voy a ser un patético inadaptado y enterrarme con él porque hay otras cosas en la vida además de un ordenador, pero es lo que mantiene cuerdo y feliz; cada día es un día de Commodore 64, y esa es la pura verdad. No pasa un solo día en que no esté hackeando, programando, escribiendo, probando o discutiendo cosas relacionadas con el C64. La vida no sería lo mismo sin él”.



DAVID CRANE

PROGRAMADOR DE LITTLE COMPUTER PEOPLE Y GHOSTBUSTERS

“Mucha gente no se da cuenta de que para personas como yo, que han formado parte de la industria del videojuego durante casi seis décadas, un nuevo [sistema] es una bendición a medias. Imagina que cualquiera que sea tu trabajo, cada dos años o menos todo cambia. Las herramientas que has estado usando dejan de ser útiles, el conocimiento más profundo o, si es apropiado para tu trabajo, las habilidades motoras adquiridas deben ser completamente desaprendidas.

Al igual que con muchos otros [sistemas de] juegos, esa fue la presentación del C64 para los desarrolladores. Necesitábamos crear nuevos sistemas de desarrollo, nuevos compresores / descompresores, nuevos controladores de audio y efectos sonoros y, en muchos casos, nuevas herramientas para dibujar sprites. Fue una enorme cantidad de trabajo que requirió rediseñarnos a nosotros mismos.

Dicho esto, una vez hicimos todo ese trabajo crear juegos para C64 fue divertido. Con un teclado integrado y excelentes fondos, sprites y modos de color, los títulos podrían ser de nueva generación. Incluso tenía una interrupción utilizable para ayudar con la ejecución de código en tiempo real. ¡Mira mi folleto que te permite crear y ejecutar Pitfall Harry tecleando un programa en BASIC!”



Commodore 64

En España

CONTEXTUALIZAMOS HISTÓRICAMENTE EL PAPEL
DE UN MICROORDENADOR INFRavalorado
EN TODOS LOS SENTIDOS, Y QUE MUCHOS
CONSIDERAN EL MEJOR DE 8 BITS

TEXTO DE BIENO MARTÍ
Y JAIME GONZÁLEZ



» [C64] Camelot Warriors
(Opera Soft/Dinamic, 1985).

Fue Microelectrónica y Control (uEC) quien distribuyó en España la marca Commodore desde finales de los setenta. Primero importaron los famosos PET, ordenadores de sobremesa y pioneros en el 'todo en uno' (ordenador, monitor y lector de cintas integrados en una misma carcasa). Años más tarde, ya en 1981, trajeron el VIC-20, un ordenador de gran éxito en Estados Unidos gracias a su expansibilidad, robustez y precio, siendo el primer microordenador en alcanzar la cifra del millón de unidades vendidas. Recordemos que Jack Tramiel, presidente de Commodore por entonces, hizo una jugada maestra comprando MOS technologies, una fábrica de integrados con la que tenía el control de la fabricación de

estos, y no dependía de otras empresas, lo que repercutía en el precio final de sus ordenadores respecto a la competencia.

Al VIC-20 le sustituyó el que inicialmente se denominó VIC-40, con 64Kb de memoria y chips dedicados de gráficos y sonido que aliviaban al procesador. Su nombre final fue Commodore 64, un ordenador que salió en Estados Unidos a finales del 82 y que Microelectrónica y Control comenzó a traer aquí a principios de 1983. El C64 se comenzó a vender en territorio nacional por 110 000 pesetas en su lanzamiento (650 €), aunque entrados los años noventa había bajado a menos de 20 000 pesetas (130 €), acompañado de muchos extras.

uEC dispuso de la exclusiva para vender productos de Commodore hasta 1987, año en el que la marca americana se instaló de forma oficial en España y tomó el control absoluto de sus productos, coincidiendo con el comienzo de la andadura del Commodore Amiga 500.

El software

Una de las armas con las que un ordenador se publicita y tiene éxito es su software; y los principios, como siempre, fueron un campo de pruebas para muchas compañías que comenzaban, sabían que esto era el futuro y veían el sector de la informática como una gran oportunidad de negocio. Las que vieron el filón obtuvieron grandes ganancias en un negocio en el que había que meterse en el momento oportuno.

Fueron varias las distribuidoras que mostraron su apoyo y lanzaron títulos que de alguna manera venían traducidos: a veces solo las instrucciones, y otras también los mismos textos del programa o juego. Estos principios fueron caldo de cultivo para los programas educativos y las utilidades. Había software didáctico, sobre todo de origen estadounidense, para aprender de todo lo que podíamos imaginar. Idealogic importó y tradujo los juegos de Spinnaker y Fisher Price (Te-



» [C64] *Jabato* (Aventuras AD, 1989) hace gala de un gran sentido del humor.

clas divertidas, *El Rancho*, *Compulandia* o *Salta y Suma*) y uEC se concentró en programas más serios de aprendizaje de matemáticas, historia, química o divulgación técnica. Indescomp desarrolló su propia rama de utilidades, algunas en disquete, algo poco común entonces. Así pudimos disfrutar de programas de edición de música, de contabilidad, lenguajes de programación diferentes al Basic o bases de datos, la mayoría multicarga e imposibles de gestionar desde el datassette.

En el ámbito más lúdico se apuntaron aún más empresas, que ofrecían mayoritariamente material americano o inglés. uEC importó los juegos de la propia Commodore, Poke los de Alligata, Indissoft los franceses de Loriciels, Idealogic los de Epyx, Accolade y Creative Sparks, y ABC Soft los de Ultimate. Y eso por no citar los catálogos de Compulogical, Micro Byte o Zafiro, o el de otros actores más o menos implicados como Ventamatic, Indescomp/Microbyte, KRK Import, Mind Games España, System 4 España, Software España, Hard-Micro, Megsoft o Proein. Cuando el parque de ordenadores ya había crecido, empresas como Erbe, Serma, MCM o Dro Soft ahogaron a las distribuidoras más pequeñas. Estas compañías traían todo lo que podían, traduciendo solo las instrucciones, publicando en formatos más económicos para abaratar costes y ofreciendo sus productos a precios más económicos.

En cuanto a software nacional, es un hecho que se hizo poco para Commodore 64. Dinamic, Topo Soft, Zigurat, Made in Spain u Opera Soft no estaban preparadas para programar para C64. No había muchos programadores que dominaran el procesador 6502, el corazón del C64, pero sí abundaban los que conocían el Zilog Z80 con el que se poblaba la competencia, los ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX, y desde donde, muchas veces, la versión de Spectrum se portaba a las otras con cierta facilidad. Sin embargo, para convertir el juego a C64 había casi que comenzar desde cero, así que no veían rentable tanto trabajo para un solo sistema. En todo caso, Dinamic fue la que más apostó por Commodore con títulos como *Army Moves*, *Phantis*, *Game Over*, *Freddy Hardest* y sus aventuras de texto del sello AD, aunque algunos de esos títulos fueron en realidad realizados por programadores ingleses de Imagine (*Army Moves*, *Game*

» [C64] El 'edutainment' en castellano fue muy popular a principios de los ochenta: Idealogic nos trajo el primer título de la serie *Snooper Troops*, traducido como *Profesión: Detective*.



» [C64] Carátula de *Army Moves* en la edición norteamericana de Thunder Mountain.



Over), y solían subcontratar las melodías a Maniacs of Noise.

Además, los juegos españoles para C64 suelen criticarse por su dificultad y falta de jugabilidad. Las excepciones, los que reciben halagos en páginas como Lemon 64, son *Budokan* de Pablo Toledo y Antonio Moreno (Electronic Arts, 1991), que llegó a recibir un 92% en la publicación *Zzap!* de abril de 1992, y un 88% en *Commodore Force* de enero de 1993; *Livingstone Supongo* de José Antonio Morales (Ópera Soft, 1987); *Navy Moves* de Luis Mariano García y Jorge Azpiri (Dinamic, 1989), que se llevó un 77% en la *Commodore User* de 1989; el *Camelot Warriors* que Opera hizo para Dinamic (Dinamic, 1987), y que se llevó un 73% en la *Commodore User* de enero de 1989; *Mega Phoenix* de Fernando Jiménez

» [C64] *Phantis* (Dinamic, 1987).



» [C64] Budokan – The Martial Spirit (Dro Soft/ Electronic Arts, 1989).



» [C64] Había una cita ineludible todos los meses: la que tenías con el quiosquero.

► (Dinamic, 1991), o las adaptaciones que Pedro Ruiz hizo del *Fred* de Made in Spain (Indescomp, 1984), que alcanzó cuatro puntos sobre cinco en la *Home Computing Weekly* de octubre de 1984, o *Booga-Boo* (Quicksilva/Indescomp, 1984), que se llevó cinco de cinco estrellas en marzo de 1984 en *Home Computing Weekly*, y un ocho sobre diez en la *Computer & Video Games* de abril de 1984. De esta forma tan escueta se resume la producción española de videojuegos para C64 durante la década de 1980: es casi trágico que entre cinco o seis programadores, dos de Opera (Pedro Ruiz y José Antonio Morales), más Pablo Toledo, Luis Mariano García, Fernando Jiménez o Jesús Medina, se condense lo más destacable de la cosecha. No en vano, en una entrevista para el número uno de *Fanzine* (julio de 1992), Pablo Toledo respondía a

la pregunta “¿qué ordenador no debería haber aparecido nunca?” con “Spectrum, MSX, Amstrad”. Todos los recursos se habían volcado en los microordenadores que montaban el procesador de Zilog.

Literatura

El Commodore 64 siempre tuvo un parque de ordenadores mayor de lo que comúnmente se cree o se ha escrito, y solo hace falta ver la cantidad de publicaciones que había en la época para darse cuenta de ello. No solo se editaron innumerables libros, como los famosos que Data Becker importó y tradujo, sino que muchas otras editoriales hicieron lo propio, mayoritariamente americanas, inglesas y alemanas. Pero el grueso de las lecturas se componía de multitud de revistas que se editaban aquí y que se adquirían en los quioscos o por correo. Podíamos encontrar las primeras que la propia

Microelectrónica y Control distribuía como *Club Commodore*, *Input Commodore* (con un total de veintidós números), *Commodore World* (sesenta y seis números), *Commodore Magazine* (cuarenta números), *Lenguaje Máquina* (diez números), *Tu Micro Commodore* (treinta y dos números) y otras que venían acompañadas con software, por el que en ocasiones no pagaban derechos, y que inundaban esos quioscos a los que nos acercábamos con ojos como platos. Las más importantes fueron *Commodore Soft Magazine* (siete números), *Commware 2000* (tres números), *Load'n'Run* (dieciséis números), *STARS Commodore* (diez números), *Curso de Vídeo Basic* (veinte números), *Your Computer 64* (siete números), *Commodore Tape Computing* (cinco números), *Vídeo Commodore* (dieciocho números), *Data Commodore* (cinco números) o las *Full Games*. Todo un abanico para que fuera imposible no tener software si disponías de un C64. Como curiosidad, muchas de las cintas que incluían software

ilegal venían de Italia, donde las leyes eran igual de laxas y donde vendían aquellos juegos como propios sin ningún tipo de reparo.

El hardware

Commodore fue una de las compañías que más apoyaba a sus máquinas con multitud de interfaces que se conectan a cualquiera de sus puertos de expansión. Por si esto no fuera suficiente, otras empresas hicieron lo propio y aportaron un abanico impresionante que complementaba, o copiaba de forma más económica, las versiones oficiales. Se podía escoger entre multitud de monitores diferentes, impresoras, módems y todo tipo de cartuchos y accesorios para componer



» [C64] Booga-Boo (La Pulga) (Indescomp/Quicksilver, 1984).



» [C64] Mad Mix Game/Pepsi Challenge (Topo Soft, 1988).

música, como teclados independientes o que encajan encima del propio ordenador, y hasta cartuchos con salida MIDI.

Las expansiones más populares eran las que permitían hacer volcados de programas o acceder a la RAM e investigar dentro de ella, como el Final Cartridge o el Epyx Fast Load. Para crear gráficos existían lápices ópticos, tabletas para dibujar (la Koala Pad es la más conocida) y ratones, y para almacenar datos se podía optar entre lectores de cinta, unidades de disco, las REU (Ram Expansion Unit) o los más raros Quick Data Drive. Para jugar se podía y se puede elegir entre joysticks (normalmente digitales) o paddles (analógicos).

Actualidad

Las ventas de hardware y software para C64 fueron disminuyendo desde principios de la década de 1990, dando paso al Amiga, los compatibles PC y la invasión de las consolas. Pero desde principios de este siglo muchos de sus antiguos usuarios, que vivieron con intensidad la época dorada del sistema, volvieron con cierta incredulidad a revivir sus añoradas experiencias, viendo cómo el ordenador de su infancia tenía una segunda vida, ahora con las facilidades que aporta la modernidad, la comunicación entre usuarios mediante foros y la aparición de herramientas que simplifican enormemente procesos que anteriormente eran engorrosos. Esto ha reavivado el interés por el C64 y ha dado pie a la creación de cantidades impensables de software y hardware que hubiesen hecho las delicias en nuestra juventud, totalmente

inimaginables por entonces. El material que sale a diario es casi inabarcable, y no nos referimos solo a juegos, sino también a gráficos, músicas, demos y utilidades que no permiten que nos aburramos jamás.

Podemos montar un C64 desde cero con piezas actuales y con la seguridad de que tendremos un equipo para muchos años más, y pinchar cartuchos para conectarlo a internet por wifi o cargar volcados de cinta o disco. O, si queremos reparar un equipo original, tenemos a nuestro alcance repuestos del chip de turno que haya dejado de funcionar. Es fácil además encontrar foros en castellano, blogs y páginas que dedican su tiempo a recopilar información o salvaguardar material, enseñarnos a programar o presentarnos las novedades que van saliendo.

La escena española de desarrolladores de juegos goza además de muy buena salud. Programadores, grafistas y músicos como R. International, Laddh, Errazking, Zub, Narcisound, Darro99, Herrera 64, Javier Couñano, Equinox, Reidrac, Dozznar, Baron Ashler o el mismo Bieno que coescribe este artículo, no dan tregua con un lanzamiento tras otro, y grupos como Commodore 64 Club se atreven a traducir y editar en castellano lanzamientos de gran proyección internacional como *Sam's Journey*.

La popularidad del Commodore 64: no eludimos la polémica

¿Cuál es la causa de la disparidad de opiniones y de los encendidos debates que surgen en torno a la popularidad del C64 en España? Los usuarios no se ponen de acuerdo, los desarrolladores aluden a la facilidad para convertir juegos entre ordenadores con procesador Z80 y a la rentabilidad para justificar la posible primacía de estos. Vamos a intentar dar algunas claves sobre el asunto, preguntando en primer lugar a los comerciantes.

One Way Software nace en diciembre de 1986; Pablo Crespo y Miguel Ángel Villas, dos de los fundadores, nos ofrecen su punto de vista como 'tenderos', según ellos mismos se



» [C64] *Kong* (Sputnik World, 2021).



» [C64] *Bugs Inc* (Darro99-Lobo-Narcisound, 2022).

**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****
64K RAM SYSTEM BASIC BYTES FREE
READY.
LOAD"*,8,1:
SEARCHING F
LOADING
READY.
RUN



» [C64] *Mazinger Z* (Zub-Errazking-Gryzor87-MarinaNT, 2018).



» [C64] *Naddando* (Commodore Spain, 2020).

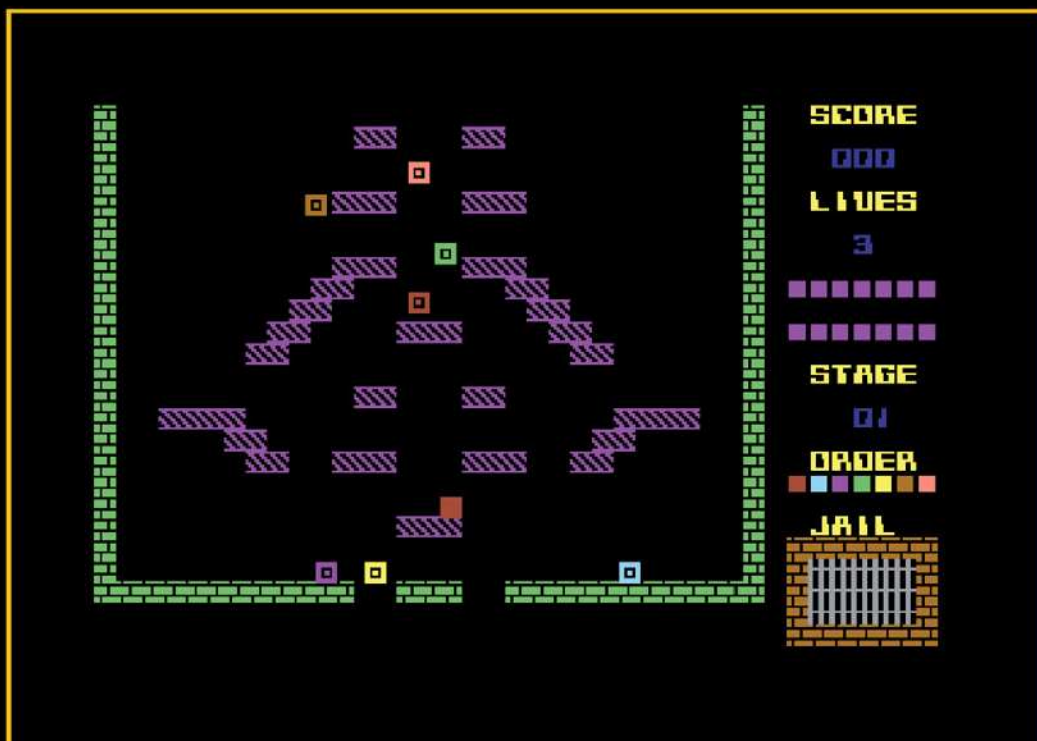
denominan. Pablo nos dice que “el Commodore 64 era uno de mis favoritos, me gustaba más que MSX o Amstrad, pero era quizá el que menos vendía en nuestra tienda, por detrás incluso de MSX. El problema del Commodore 64 es que estaba peor distribuido: desde su lanzamiento sufrió un marketing muy malo porque invertían poquísimo, y la distribución era pésima”. Miguel Ángel concuerda más o menos con Crespo: “Es que los Commodore eran los ordenadores preferidos de Pablo, y por eso culpa al marketing [risas]. La idea que tengo, sin tener cifras concretas, es que Spectrum y CPC vendían a la par, y que por cada cien unidades de Spectrum y CPC, se vendían unas veinte o treinta de Commodore 64 y MSX, aunque dependía mucho del título. Los lanzamientos gordos hacían variar esa proporción. Por otro lado, los títulos que no salían en Spectrum/CPC aparecían en C64, y muchos de los que salían en cartucho en MSX solo estaban en MSX, así que la comparación habría que hacerla con juegos como *Butragueño*, que apareció al mismo tiempo en las cuatro pla-

taformas. Lo que sí puedo decir es que los juegos que salían para C64 eran siempre buenos, no había juegos malos como en los otros”. ¿Por qué crees que en vuestra época ya habían desaparecido o ya no tenían tanta presencia distribuidores minoritarios como ABC Software, Serma o Compulogical? “La labor de esas compañías tenía sentido mientras no había distribución oficial. Sobrevivieron importando juegos cuando no había otra cosa, y a veces sus programas llegaban aquí meses después de que empezaran a venderse en Estados Unidos o Inglaterra. Desaparecen cuando Erbe empieza a editar juegos semanas después de su lanzamiento en el país de origen, independientemente de la bajada de precio a 875 pesetas”.

Para continuar con la investigación, nos ponemos en contacto con otro actor que participó desde el lado de los ‘retailers’. Luis Expósito trabajó en la sección de microinformática de El Corte Inglés de Novo Centro, en Valencia, entre 1982 y 1992, llegando a ser jefe del departamento.

» [C64] *Randoom* (Pícaro Games, 2021).» [C64] *Petaco'5* (Errazking, 2016).» [C64] *Torreoscura* (Commodore Plus, 2020).

Los ordenadores domésticos comenzaron vendiéndose en tiendas especializadas, pero hacia mediados de la década de los ochenta se convirtieron en un electrodoméstico más, casi en un producto de masas y el grueso de la facturación se trasladó a las grandes superficies. Nos interesa saber qué era lo que más facturaba en aquellos primeros años, y cómo evolucionó el interés del público. ¿Qué era lo más popular entre 1982 y 1983, los ZX81, los VIC-20, los Dragon, los Spectravideo, quizá los Osborne que llegó a distribuir ECI? "había muy poco que vender por entonces. La estrella era el Sinclair ZX 81, de 1K de RAM, y, en menor medida, el Commodore VIC 20, de 5K. El Osborne llegó después, junto a varios Atari que nadie quería". Le contamos a Luis que otros 'tenderos' afirman que Commodore tenía un problema con la distribución y el marketing: "Commodore no tenía ímpetu en cuanto a la planificación de sus campañas publicitarias, eran escasas y tristes. En ECI se apostó fuerte por Sinclair, sobre todo por los Spectrum, algunos de cuyos modelos fueron fabricados por Investronica, filial de ECI". Al principio había un montón de distribuidoras, las mencionadas ABC Soft, Ventamatic y compañía; da la sensación de que todo eso desaparece coincidiendo con el auge de las ventas, la entrada de MSX y CPC y la bajada de precios. Tenemos la impresión de que en torno a 1985 el C64 vendía muy bien, a la par o casi a la par que Spectrum, pero fue víctima de la bajada de precios igual



La cara lúdica de Aviador Dro

■ Dro Soft siempre ha tenido un lugar especial en el corazón de los usuarios de Commodore 64, sobre todo en sus inicios. Ellos se encargaron de importar muchos de los primeros títulos de Electronic Arts, traducían íntegramente sus instrucciones y en ocasiones los textos del propio juego, y nos entretenían durante la carga de la cinta con melodías sorprendentes que explotaban el SID. Dro Soft fue creada por los integrantes del grupo de música Aviador Dro, que no se cortaron en usar el PETSCII Art y en adaptar varias de sus canciones más famosas para hacer más amenas las cargas. Así nos lo cuenta la teclista del grupo, Arcolris, seudónimo de Marta Cervera: "Aviador Dro se fundó en 1981 y Dro Soft en 1984. Ambas compañías tenían los componentes del grupo como socios, además de algunos amigos nuestros, que también lo eran. Entre ellos estaban los hermanos Hernández Rodero, muy apasionados con todo esto. Manolo Orcera era el programador de Dro Soft. La música, como os imagináis, no se componía expresamente para el juego, sino que se adaptaba. De esto en la mayoría de ocasiones me encargaba yo, con unas partituras sencillas, porque nuestras posibilidades técnicas eran muy limitadas, y luego él se encargaba del resto. Poner las músicas en la carga fue idea suya [...] Creo que pusimos varios temas, no solo el «Baila la guerra», sino que me suena haber adaptado «Programa en Espiral». Una pequeña investigación nos ha permitido establecer esta relación: «Programa en espiral» está en la intro de *Archon*, «Vortex» en *One on One* y *Golf Construction Set*, «Autoduelo» en *Desactivadores* y *Racing Destruction Set*, «En equipo» en *El Reino de lo Imposible* y «Baila la guerra» en *Skyfox*. Aquellos primeros títulos de Dro se comercializaban en una carpeta de cartón parecida a la que utilizaba Electronic Arts en Estados Unidos para vender las ediciones en disco, aunque no todos los juegos en carpeta de Dro tienen canciones de Aviador Dro: solo estos, los referidos más arriba.





» *Navy Moves* (Dinamic, 1988).

que todas esas casas minoritarias. Javier Couñago, en un interesantísimo artículo en Commodore Spain donde expone los datos que ha obtenido sobre las ventas del Commodore 64 en una investigación que puede presumir de una objetividad encomiable (<https://www.commodorespain.es/las-cifras-y-ventas-de-commodore-en-espana/>), se hace eco de que la participación de Commodore en el parque español de ordenadores era del 20% en 1985 (Juan Agustín Sánchez, Micro Commodore Semanal). Pero desaparecen los que vendían juegos de C64, y como consecuencia el C64 pierde cuota de mercado: preguntamos a Luis Expósito si esto le parece una hipótesis muy descabellada: “estás en lo cierto. Apenas distribuíamos cartuchos para el C64, aunque cintas de casete de juegos, muchas. Y algunos programas educativos y de utilidades. Erbe y MCM coparon ventas de juegos en detrimento de otras distribuidoras. El caso de Dro Soft fue distinto, pues fue absorbida por Electronic Arts”. Nos ponemos un poco más duros: la relación entre ECI e Investrónica está clara, pero ¿Amstrad/Indescomp compraba de alguna manera el favor de los vendedores de ECI, y puede que también de otros centros como Pryca? ¿Hacían regalos para que se promocionaran más los CPC y los Spectrum?: “Desconozco si en Pryca y Continente hacían regalos a sus jefes de sección. A los de ECI nunca. El primer y casi único regalo que recibí yo fue una Sega Mega Drive en 1991. Eso sí, las compañías acudían a cursos de formación de mandos y vendedores de ECI o realizaban presentaciones de producto. Commodore creo que no cuidó ese aspecto. Por

» Gasto en publicidad (en miles de pesetas) de las primeras marcas de ordenadores. Fuente: Repress/AC Nielsen, publicado en número 20 del Boletín de Noticias interno de Amstrad España (julio de 1989).

Fabricante	1986	Fabricante	1987	Fabricante	1988
IBM	215644	Amstrad	415314	Amstrad	412378
Olivetti	88019	IBM	210169	Investrónica	147119
Sony	85111	Investrónica	110887	IBM	144636
Philips	79087	Olivetti	100568	Commodore	129553
Sinclair	78313	Sinclair	68202	Philips	83188
Sperry	57323	Tandom	58759	Sanyo	62917
Toshiba	48945	Apple	58328	NCR	52081
Epson	35246	NCR	45688	Apple	48946

cada Commodore 64 que se vendía en mi centro, salían diez Spectrum y dos o tres MSX, y luego Amstrad CPC arrasó. El público que adquiría C64 era más adulto que el de otros ordenadores de la época. Commodore tenía un prestigio como marca de ordenadores, [pero] no supieron contactar con los adolescentes para crear una demanda provechosa”.

Otro ‘chaqueta’, como se llaman a sí mismos los vendedores de El Corte Inglés, confirma las palabras de Luis (en este caso, es un extrabajador del centro de Puerto Banús de Málaga): “a nosotros la marca nunca nos daba comisión. La comisión la fijaba y la daba cada centro de El Corte Inglés. A ti lo que te interesaba era vender, y te daba igual que fuera más caro o más barato, porque lo que buscabas era la máxima satisfacción del cliente para evitar devoluciones. No salía a cuenta calentarle la cabeza a un cliente para que se llevara algo más caro, si luego te lo iba a devolver dentro de los quince días de plazo. Intentabas colocar lo que sabías que se iba a vender bien, aunque otro factor a tener en cuenta era la garantía de postventa. Porque sabes que vas a tener que cambiar productos fuera de los quince días de prueba. Los vendedores siempre teníamos una lista de marcas en la cabeza, y sabías quiénes te daban menos problemas a la hora de devolver la mercancía defectuosa. Un producto más caro podía dejar más comisión, pero si su fabricante ponía más pegajosidad con las unidades que daban problemas, preferías dirigir al cliente a algo más barato cuyo fabricante pidiera menos papeleo. Si un ‘chaqueta’ tiene que vender un ordenador, no va a colocar uno cuyo fabricante va a dar por culo con la garantía, o con el servicio técnico”. Parece que José

Luis Domínguez y el jefe de compras de El Corte Inglés, Enrique Gallego, tenían una relación muy estrecha, que el señor Gallego valoraba muchísimo que el proveedor o fabricante asumiera esas devoluciones, y que Domínguez no tenía problemas en aceptárselas. Respecto a los cursos de formación, este vendedor cuenta que “eran jornadas de la Fundación Ramón Areces, o del Instituto de Estudios Ramón Areces. ECI pagaba el billete de avión y el hotel en Madrid, pero no te explicaban técnicas de ventas, no eran cursillos teóricos, sino charlas de los distribuidores donde exponían sus productos, te comían la cabeza con ellos”.

Nos ponemos al habla con Andreu Ibáñez, que entró en Microelectrónica y Control como responsable de soporte técnico, para convertirse en Jefe de Producto de Amiga cuando Commodore se hizo con las riendas y, más adelante, en Director Técnico. Andreu recuerda que la comercialización del C64 alcanzó un pico gracias a un acuerdo con La Caixa, que a cambio de un depósito a plazo fijo regalaba el ordenador: “Ese fue el gran momento de ventas, que curiosamente no fueron a través de distribuidores y sí de una genial operación de marketing conjunto. Obviamente, el Commodore 64 tenía un precio superior y se vendía menos que las otras marcas que mencionas. Menos ventas, menos movimiento de mercado en software, periféricos, etcétera”.

Una pequeña investigación acerca de los precios de los microordenadores nos lleva a consultar una de las revistas de cabecera para los aficionados de aquella época, *Ordenador Popular*. en el número 26 de junio de 1985, los redactores

» Comparativa de precios en *Ordenador Popular* número 26 (junio de 1985).

nombre	microprocesador	RAM	precio
Amstrad	Z-80A	64K	99.000 Col 74.900 fr
Atari 800XL	6502C	64K	40 a 44.000
Canon V-20	Z-80A	64K	75.000
Commodore 16	7502	16K	29.990
Commodore 64	6510	64K	54.400
Dragon 32	6809 E	32K	39.865
Dragon 64	6809 E	64K	57.715
Enterprise	Z-80A	64K	64.900
Einstein	Z-80	80K	140.000
Hit Bit 75 Sony	Z-80A	64K	69.900
Oric Atmos	6502A	64K	43.500
Philips VG-8020	Z-80A	80K	67.500
Spectravideo 328	Z-80A	80K	67.500
Spectrum +	Z-80A	48K	42.200
Toshiba HX-10	Z-80A	64K	59.900

hicieron una comparativa entre diferentes micros en cuanto a sus prestaciones, software y hardware disponible, documentación, diseño, lenguajes y PRECIO. El C64 se situaba en un rango intermedio, entre los equipos más baratos (Spectrum, Oric, Dragon, Atari y Commodore 16), que costaban unas 10 000 pesetas de media menos que los C64, y los equipos más caros (Spectravideo, MSX, Amstrad, Apple y Einstein), 10 000 pesetas más caros que el C64 como mínimo.

Intentando afinar más, buceamos en una montaña de papel conformada por viejos números de *Ordenador Popular*, *Ordenador Personal*, *Personal Computer* y *Tu Micro* publicados entre 1983 y 1988, y obtenemos algunas conclusiones. La primera, que Indescomp desarrolló una agresiva campaña de precios que implicaba que los modelos de la gama CPC se rebajaban todos los meses (un Amstrad CPC 464 con monitor de fósforo verde se podía comprar a 74 900 pesetas en abril de 1985, pero para julio de ese año costaba solo 64 900), que perjudicaba a los distribuidores especializados: en sus anuncios mantenían un PVP superior al del fabricante, hasta que a mediados de 1985 dejan de publicar los precios, suponemos que a causa de esta deflación permanente que solo podía dar lugar a quejas de los clientes. La segunda, que según Sinclair fue renovando sus modelos (Spectrum+, Spectrum 128) y la RAM se hizo más asequible, su precio también cayó drásticamente, y más aún cuando Alan Sugar anunció la adquisición del negocio de Clive Sinclair (en 1986) y aparecieron los +2/A/B/+3, que competían en el rango más bajo. En tercer lugar, la gran bajada de precios de los Commodore tuvo que esperar a 1987 y se produjo a raíz de la compra de uEC por Commodore, como detalla Javier Couñago en el enlace citado más arriba. La lucha por ofrecer un producto barato fue encarnizada, y se llegó al punto de que un Commodore 64C con lector de cintas, joystick y un cartucho costaba 28 600 pesetas en 1987 en Pryca, frente a las 28 700 de un Spectrum +2 con joystick y un pack de juegos, en el mismo comercio. Couñago finaliza su análisis con la estimación grosso modo de que Commodore vendió más de 500 000 equipos entre 1977 y 1993 en el Estado español (no le es posible desglosar por familias).

Como cuarta conclusión de nuestra incursión en la hemeroteca, sacamos la impresión de que ciertamente los productos de Commodore se promocionaron menos que los de la competencia. Es abundante la publicidad de Dynadata, Dragon, Oric, Einstein, Indescomp (Amstrad y Spectravideo),

El mejor ordenador personal del Mundo
sólo cuesta 79.900 ptas.



EL COMMODORE 64

1. Capacidad total de memoria RAM de 64 K. Interpretador BASIC extendido y sistema operativo residentes en ROM.

2. Dotado del más potente chip sintetizador de sonido diseñado hasta hoy, el COMMODORE 64 ofrece 3 voces totalmente independientes con una gama de 9 octavas. El programa puede controlar la envolvente, la afinación y la forma de onda de cada voz, convirtiendo al COMMODORE 64 en el mejor simulador de instrumentos.

3. Conectable directamente a toda una gama de periféricos, incluyendo unidad de discos, impresora de matriz de puntos o de margarita, plotter, comunicaciones locales y remotas..., y mucho más.

4. Pantalla de alta resolución en color con 320 x 200 puntos directamente direccionables. Capacidad en modo carácter de 25 líneas por 40 columnas.

5. El chip de vídeo, único en su género, permite el uso de 8 «Sprites» (figuras móviles en alta resolución y color). Los «Sprites» pueden moverse independientemente por programa de «pixels» en «pixels».

6. Teclado profesional con mayúsculas y minúsculas, más 62 caracteres gráficos, todos ellos disponibles en el teclado y visualizables en 16 colores, en forma normal o bien en vídeo invertido.

7. Encontrará a su disposición una completa gama de programas profesionales, incluyendo proceso de textos, sistemas de información, modelos financieros, contabilidad y muchas más aplicaciones.

8. Están en fase de desarrollo otros lenguajes tales como LOGO, COMAL, PILOT, etc.

9. Opción de un segundo procesador Z-80 para trabajar con sistema operativo CP/M (R).

commodore
COMPUTER

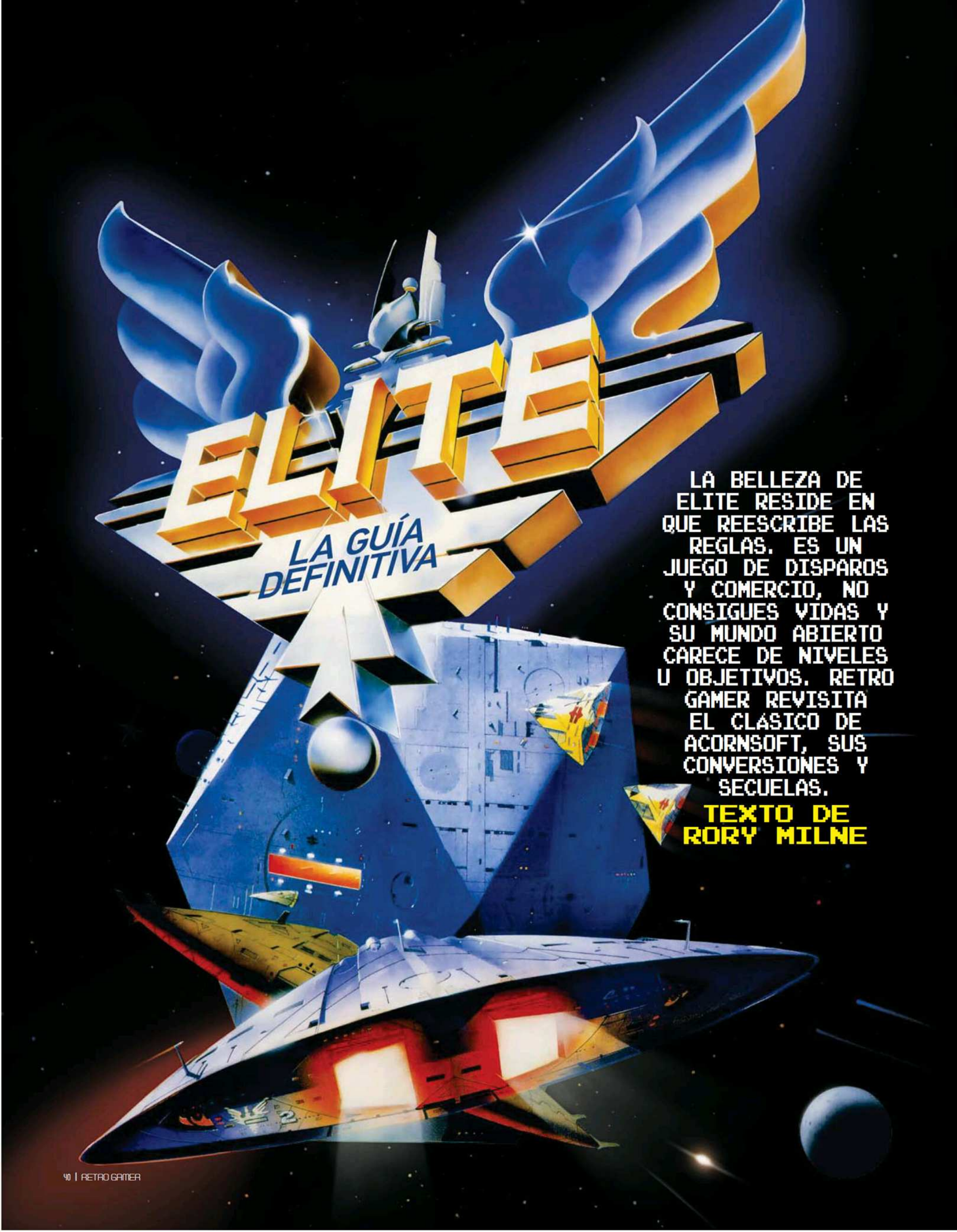
MICROELECTRONICA Y CONTROL
c/ Taquígrafo Serra, 7, 5º Barcelona-29
c/ Princesa, 47, 3º G Madrid-8

» Publicidad de Commodore 64 en *Ordenador Popular* número 21 (1983)

Investronica, Philips, Tatung, Sony, los clónicos de Apple e incluso Newbrain, mientras que en los números decisivos de 1985, uEC se concentra en dar a conocer la gama de Commodore PC (PC 10), y de forma muy limitada.

Por último, preguntamos a Andreu acerca de las carencias que apreciaban los 'retailers' en el marketing, la distribución y la concienciación en las tiendas: "[esto último] me parece algo infundado, ya que yo personalmente, y mis compañeros del departamento de soporte de uEC, hicimos multitud de sesiones de formación al canal de ventas, a los que mencionas y muchos más. Tampoco podemos comparar los recursos que tenía uEC con los que trajo Commodore, ya que se ampliaron y especializaron todas las áreas mucho. [...] Respecto al marketing, puede ser, pero sería un tema de recursos. Ya sabes que Commodore se trajo al director general de Amstrad a casa... Algo habrían hecho bien. Era un tema también de estructura de la multinacional, un momento clave fue cuando se centralizó el marketing en Europa, en Frankfurt. En vez de haber diez filiales y un número indeterminado de distribuidores dando palos de ciego, se concentraban recursos y se entregaban a todo el mundo. Y otro momento álgido fue con la invención de los packs, que vino de la mano de Commodore UK, donde David Pleasance hacía un trabajo excelente". *

Este artículo no tendría el contenido que aparece publicado sin la inestimable ayuda de Marta Cervera, Pablo Crespo, Miguel Ángel Villas, Luis Expósito, Andreu Ibáñez, José María Velo, Carlos Elido, María Pelegrín, Merche de Hériz, Roberto Martín, Mauricio Muñoz y Alejandro Sánchez Cubel.



ELITE

LA GUÍA
DEFINITIVA

LA BELLEZA DE ELITE RESIDE EN QUE REESCRIBE LAS REGLAS. ES UN JUEGO DE DISPAROS Y COMERCIO, NO CONSIGUES VIDAS Y SU MUNDO ABIERTO CARECE DE NIVELES U OBJETIVOS. RETRO GAMER REVISITA EL CLÁSICO DE ACORNSOFT, SUS CONVERSIONES Y SECUELAS.

**TEXTO DE
RORY MILNE**



» [BBC Micro] Salir de las estaciones espaciales en *Elite* se ve fabuloso y no requiere habilidades de pilotaje.



» [BBC Micro] Los viajes interplanetarios en *Elite* requieren trazar una ruta y después saltar al hiperespacio.

No es extraño que *Elite* fuera una revelación cuando se lanzó en otoño de 1984. Los matamarcianos tendían a ser placeres sencillos, mientras que el título de Acornsoft incorporaba labores de comercio y un desarrollo de personajes más propio de los RPG. Sus mecánicas de mundo abierto nos dieron la libertad de tomar nuestras propias decisiones, en lugar de estar orientado a objetivos y misiones. Pilotar la nave espacial Cobra Mk III era más parecido a maniobrar por un simulador de vuelo que jugar un videojuego y, quizá lo más importante, el universo donde se desarrollaba la acción de *Elite* se representó en tres dimensiones y no dos como venía siendo habitual, mediante gráficos vectoriales en lugar de sprites o mapas de bits.

Pero, ¿fue *Elite* completamente original? Sí, y no. Ciertamente presentó ciertos conceptos de forma nueva, pero esas ideas habían aparecido ya en otros lugares. El viaje espacial en 3D y el comercio planetario de *Elite* parecía algo único, pero el juego *Spasim* para el sistema de red universitario PLATO, había intentado la misma hazaña en 1974 aunque de forma mucho menos convincente. Las mecánicas de combate de *Elite* tampoco eran completamente nuevas, recordemos sin ir más lejos las de *Star Raiders*. Resulta irónico pues que se mencionen dos juegos de rol como las principales influencias en el diseño de *Elite*; más específicamente, Ian Bell estaba jugando a *Traveller* de 1977 antes de liarse la manta a la cabeza con lo de crear épica espacial, y David Braben le daba a *Space Opera* de 1980.

"TUVIMOS QUE HACERLO DESDE CERO, PORQUE BRABEN Y BELL FUERON MUY, MUY PROTECTORES" RICARDO PINTO

Independientemente de sus orígenes, *Elite* consiguió que los jugadores disfrutaran una experiencia inmersiva que otros títulos simplemente no podían ofrecer. Esto en gran medida se debió a su gigantesca escala, ya que presentó cientos de planetas entre los cuales viajar gracias al hiperespacio. Pero el hecho de que el realismo estuviera por encima de la facilidad de uso fue otro factor importante; en aquel momento, los videojuegos solían dejar todo lo necesario para el avance delante de los ojos, pero en *Elite*, si querías actualizar tu nave, debías conseguir fondos para comprar piezas. Y, una vez incorporadas a tu vehículo estelar tales mejoras, podrías hacer fortuna como cazarrecompensas o contratista militar, o robar lo que necesitaras asumiendo rol de pirata. Pero no había más opción que comenzar comprando bienes en un planeta donde abundan para venderlos en otro en el cual escasean. Todo esto parecía un trabajo duro, indudablemente, pero acompañado de una sensación de logro.

Igualmente desafiantes fueron los mecanismos asociados con llegar a los planetas. Braben y Bell siempre concibieron *Elite* como un juego de combate con intercambios comerciales; con el aspecto de vendedor ambulante del título como forma de añadir profundidad y significado a los intercambios de disparos cara a cara. Tanto es así, que el único objetivo del juego ►



» [BBC Micro] Comerciar implica investigar el clima político y económico de los planetas en *Elite*.





PUNTA DE LANZA



NAVÍO ESTELAR MORENA

LAS CONVERSIONES

PROS Y CONTRAS DE LAS DISTINTAS VERSIONES DE ELITE

BBC

■ De los lanzamientos originales de Acornsoft, la versión en disco de BBC es la mejor. Añade dieciocho naves a las seis de la edición en cinta y a las cinco de Acorn Electron. Todo mejoró en BBC Master dos años después, con más velocidad y más color.



C64

■ Al igual que con las versiones para Acorn, el *Elite* de C64 fue desarrollado por David Braben e Ian Bell, a pesar de que fue lanzado por Firebird y no por Acornsoft. Es algo más colorida que las versiones de BBC Micro... y suena «El Danubio azul» al utilizar el ordenador de acoplamiento.



TATUNG EINSTEIN

■ La conversión de *Elite* para Tatung Einstein fue realizada por Merlin Software, incondicionales del sistema. Es una adaptación de la versión Spectrum aunque sin ciertos efectos visuales (las naves desaparecen en lugar de explotar tras ser destruidas), pero tiene mejores efectos sonoros.



ZX SPECTRUM

■ Menos colorido que la versión para C64, y sin música en el momento del acoplamiento; aunque el *Elite* de Spectrum lo compensa con mejores animaciones al salir de una estación espacial o saltar al hiperespacio. Además, incluye tres misiones secretas que no aparecen en las versiones para C64 o Acorn.



AMSTRAD CPC

■ Al igual que el *Elite* de Spectrum, la adaptación para Amstrad fue producida por Torus, y se ejecuta de manera idéntica aunque algo más lenta. Donde sí mejora con respecto a la versión Spectrum es en representar la acción en múltiples colores, y podemos escuchar «El Danubio azul» en la pantalla de título.



MSX

■ *Elite* para MSX de Rob Nicholson es una de las versiones 8 bits más coloridas. Igual que en la adaptación para Amstrad, suena «El Danubio azul» en la pantalla de título. Asegúrate de jugar la edición en disco: tiene las dos misiones originales, más las tres de la conversión para Spectrum y dos naves extra.



APPLE II

■ Un trabajo en solitario de Ian Bell, en el que todas las mecánicas son desplegadas en los únicos cuatro tonos de la paleta de sistema del Apple II. A diferencia de la versión Acorn, esta no parpadea y como en la adaptación para C64, tenemos unos molestos aliens llamados Trumbles con los que lidiar.



PC

■ Creado por Andy Onions, fundador de Realtime Games, el *Elite* de PC tiene aciertos y fallos: rellena los espacios entre vectores para conseguir aspecto de polígono plano sin texturar, pero lo ejecuta en modo CGA de cuatro colores. También ha heredado una versión chip tune de «El Danubio azul» desde versiones ochobiteras anteriores.



NES

■ Acreditado a Braben y Bell, el *Elite* de NES es la versión favorita de cuantas se han publicado para el último mencionado. De realización en teoría imposible debido al hardware basado en sprites de NES, gestiona los vectores con facilidad y soluciona la ausencia de teclado con un sistema basado en iconos.



SAM COUPÉ

■ Supuesta y técnicamente el *Elite* para SAM Coupé es una conversión, pero no fue la que los usuarios del sistema esperaban: no es más que el *Elite* de Spectrum ejecutándose en un emulador, con los añadidos de una nueva pantalla de carga y la opción de guardar el progreso en el disco.



AMIGA

■ El *Elite* de Amiga fue desarrollado por Rob Nicholson, quien también fue responsable de crear la de MSX. Se parece mucho al original, pero estéticamente lo mejora en todo con ilustraciones en las pantallas que muestran información comercial, relleno del entramado vectorial y un apartado sonoro a otro nivel.



ATARI ST

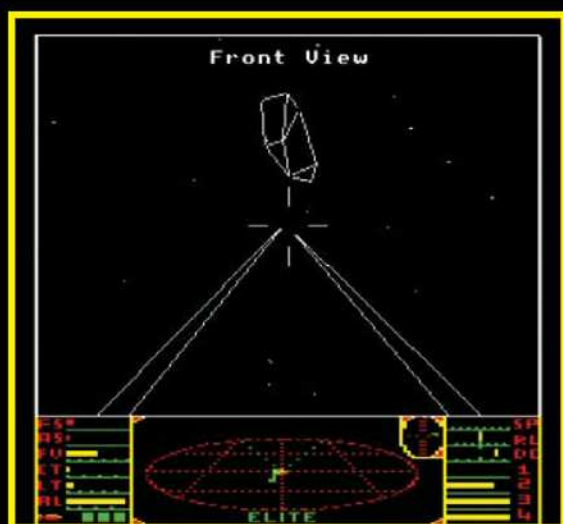
■ El tercer *Elite* de Rob Nicholson es visualmente idéntico a la versión Amiga, aunque la música de la pantalla del título y los sonidos del juego no son tan buenos. Las naves enemigas solo disparan a corta distancia en las conversiones a 16 bits, con lo que son menos desafiantes que el original.



ARCHIMEDES

■ Mantiene las mecánicas establecidas por el original, aunque la versión para Archimedes de *Elite* creada por Warren Burch y Clive Gringras añade muchas mejoras como interfaz de usuario gráfica, vectores rellenos, más tipos de naves y más facciones, ¡algunas de estas incluso luchan entre ellas!

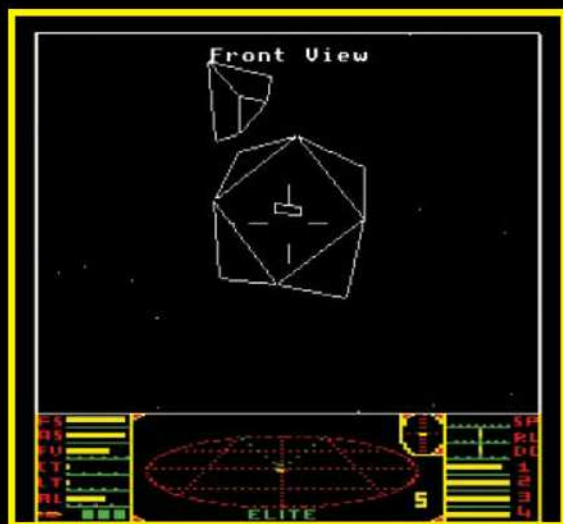




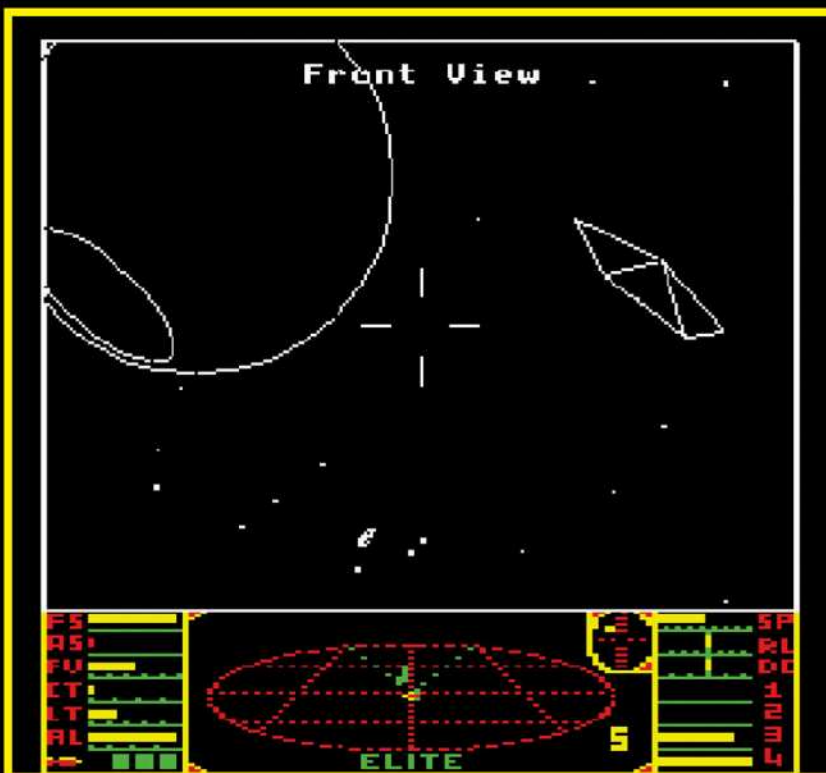
» [BBC Micro] Las rutas a planetas con gobiernos anárquicos están plagadas de piratas que no hacen prisioneros.



» [BBC Micro] Acoplarse a las estaciones espaciales es desafiante, y una habilidad que necesitarás dominar en *Elite*.



» [BBC Micro] Si incumples muchas leyes en *Elite*, lo esperable será que te persiga la policía.



» [BBC Micro] Tu periplo en *Elite* arranca con armas inefectivas, así que evita enfrentamientos hasta que puedas actualizarlas.

► es mejorar tu rango acumulando muertes. Para hacer esto más fácil, los desplazamientos hiperespaciales entre sistemas estelares dejaban a los jugadores a mitad de camino entre el planeta que necesitaban visitar y su sol, de tal modo que los enfrentamientos se hacían inevitables.

Lo que hizo estas batallas más difíciles fue el hecho de que la mecánica de vuelo tenía más en común con pilotar un avión que jugar un arcade de disparos: tu Cobra Mk III se lanza en picado, eleva y rota de un modo que no podría describirse precisamente como ir arriba, abajo, izquierda o derecha. Aprender a hacer estas maniobras correctamente y dominar el control de la nave, lleva su tiempo. Además, están las estaciones comerciales geométricas de *Elite*, que giran en el espacio cerca de sus mundos anfitriones, proporcionando (complicada) vía de acople para el viajero llegado de otros mundos, siendo esta otra manera de poner las cosas más difíciles.

En resumen, *Elite* fue todo, menos sencillo. Y curiosamente, su novedoso desafío pareció aumentar su atractivo, aunque debe señalarse que a pesar de todo lo positivo que sobre el juego podemos señalar, de inicio no vendió millones de copias. Sin quitar mérito al BBC Micro, sistema para el cual *Elite* fue diseñado, no era precisamente económico, así que pudo encontrarse más en las aulas que en los hogares. El resultado de todo esto fue que muchos experimentaron *Elite* por vez primera apiñado

"ESTABAMOS INTENTANDO CREAR ALGO QUE SE ASEMEJARA AL JUEGO ORIGINAL, PERO HAY UNA FORMA MÁS NATURAL DE TRABAJAR CON EL Z80"
RICARDO PINTO

juntos a otros compañeros estudiantes alrededor de un ordenador escolar, aunque esto terminaría provocando la necesidad de adaptarlo a máquinas más populares.

Durante los años ochenta, adquirir

los derechos para convertir un juego de un ordenador doméstico a otro no era complicado, pero no fue el caso de *Elite*: este fue el primer videojuego del que se vendieron sus derechos de adaptación en una subasta, para la cual las empresas pujaron enviando sobres sellados con su mejor oferta. Firebird ganó los derechos del Z80 tras prometer una 'suma sustancial', y pronto subcontrató las conversiones de Spectrum y Amstrad a Torus Software. Firebird también se hizo con los derechos de distribución de versiones para sistemas 6502 como el C64 y Apple II, con Braben y Bell como encargados de realizar este trabajo de adaptación.

Aún con las mejores intenciones por parte de los implicados, la llegada de *Elite* a algunos de estos ordenadores llevó más tiempo de lo esperado. Pero a principios de 1986, los cuatro sistemas principales tenían por fin su versión, lo que trajo impresionantes ventas del juego en todas sus variantes domésticas. *Elite* se abrió así camino hacia Tatung Einstein, MSX y PC al año siguiente, con el juego de DOS como la primera versión en presentar gráficos vectoriales rellenos. En estas fechas, Braben y Bell descartaron sus planes de desarrollar una secuela para máquinas de 8 bits, pero las conversiones de *Elite* siguieron llegando. Entre finales de los ochenta y principios de los noventa, el título fue adaptado y mejorado para Atari ST, Amiga, ►

KRAIT



GECKO



ESTACIÓN DODECAEDRICA



PITÓN

AL HABLA CON EL DESARROLLADOR

RICARDO PINTO, SOBRE LA CONVERSIÓN DE ELITE A SPECTRUM Y AMSTRAD

¿Cómo consiguió Torus el trabajo de convertir *Elite* a Spectrum y Amstrad?

La razón principal fue que teníamos el conocimiento técnico para poder hacerlo. *Gyron* era un juego de gráficos vectoriales en 3D, y explicamos que emplearíamos la tecnología que habíamos desarrollado para hacer grandes círculos que serían las lunas de *Elite*.

Conseguimos el trabajo, porque Firebird creyó que podíamos hacerlo.

¿Qué recursos artísticos y de código obtuviste del original de BBC Micro?

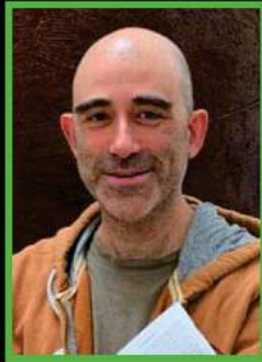
Tuvimos que hacerlo desde cero, porque Braben y Bell fueron muy, muy protectores. Debieron darnos el sistema de 'semilla' que usaron para generar los sistemas planetarios, no había forma de que pudiéramos haberlo hecho. Pero no nos ayudaron con la forma en como se construyeron las naves, tuvimos que copiarlos de la pantalla.

¿Cómo podría compararse esta experiencia, con hacer un juego original como *Gyron*?

Elite fue mucho más frustrante, porque estábamos intentando crear algo que se asemejara al juego original, pero hay una forma más natural de trabajar con el Z80. Tuvimos que ir más allá para que se pareciera al original, porque se insistía en eso.

¿Por qué inventaste misiones nuevas para las conversiones?

Porque quería poner algo nuestro en ellas. De hecho, añadimos un montón de cosas para hacer mejoras. Rediseñé la pantalla del juego que mostraba dónde estaban las naves en relación con la tuya; así que mejoramos su diseño, para hacer el nuestro más funcional.



¿Cómo pudiste estar seguro de que tus misiones complementarían el mundo abierto de *Elite*?

No son cosas excluyentes, porque cuanto sucede es que se genera una misión cuando vas a un lugar en concreto. Así que creo que las misiones eran solo complementos del mundo abierto, donde entrabas a un pequeño anexo, y luego volvías a salir.

¿Cómo fueron las cosas hacia el final del desarrollo de *Elite* para Spectrum?

Yo estaba protegiendo el trabajo que habíamos hecho, ¡no permitía que entraran ni las esposas de mis compañeros! Pero finalmente dejamos que algunos amigos lo vieran, y que no sabían nada de juegos de ordenador. La mitad de ellos ni sabían lo que estaban viendo, solo les parecían unas pocas líneas moviéndose por la pantalla.

¿Hubo más contratiempos antes de que saliera?

Justo antes de lanzarse el juego, descubrimos un error de programación. Nos tirábamos de los pelos; resultó ser un fallo en una de nuestras rutinas de dibujo de círculos. Descubrimos que todos los volcados de pantalla para estos problemas tenían un planeta en aquella posición concreta. Así que investigamos, encontramos el error y Firebird lo lanzó.



► Archimedes, NES y PC equipado de VGA con el nombre de *Elite Plus*.

Con tantas posibilidades como las entonces existentes de lanzar *Elite* en cada vez más sistemas, era comprensible que la secuela tardara casi diez años en materializarse. Otra cosa que también pasó es que tardó cinco años en desarrollarse. *Frontier: Elite II* apareció, finalmente, en Atari ST, Amiga y PC, con mecánicas de vuelo basadas en física newtoniana, detallados interiores de la estación espacial y acoplamiento asistido con piloto automático por defecto. Además era posible acelerar el tiempo de los viajes interplanetarios para que estos se hicieran más cortos.

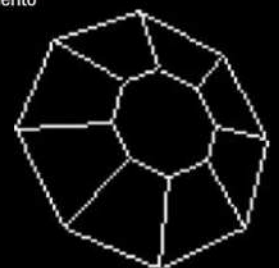
For razones demasiado complicadas y controvertidas para entrar en detalles, la secuela posterior de *Elite*, *Frontier: First Encounters*, fue desarrollada sin la participación de Ian Bell. Las mecánicas introducidas en el nuevo título incluían la posibilidad de aterrizar en planetas, enfoque centrado en realizar misiones rentables y la participación en eventos con premios en efectivo, como carreras a través de las estrellas. *First Encounters* fue diseñado para PC, así que podría aprovechar los avances en el hardware gráfico para desplegar artimañas



» [Amiga] El piloto automático en acoplamiento está activado en *Frontier: Elite II*.



TRANSPORTADOR



THARGOID





» [PC] Es recomendable realizar un entrenamiento de combate en *Elite Dangerous*.



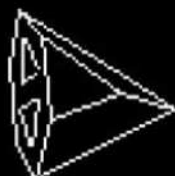
» [PC] Un avance importante de *Frontier: First Encounters* es poder aterrizar en planetas.

"JUSTO ANTES DE LANZARSE EL JUEGO, DESCUBRIMOS UN ERROR DE PROGRAMACIÓN. NOS TIRABAMOS DE LOS PELOS"
RICARDO PINTO

visuales de enorme calidad.

Aunque comercialmente exitoso, *First Encounters* pareció marcar el final de la serie *Elite*... hasta 2012, momento en que la compañía Frontier Developments de David Braben anunció un Kickstarter que financiaría una nueva entrega para PC. Tras alcanzar el éxito con dicha campaña, *Elite Dangerous* fue lanzado en 2014, a treinta años transcurridos desde el nacimiento del primer *Elite*. La mayor adición de *Dangerous* a las mecánicas del original fue su enfoque hacia el modo multijugador en línea. Le siguieron versiones para Mac, Xbox One y PS4, y las actualizaciones periódicas al juego de PC continúan introduciendo nuevas y emocionantes características y añadidos a su historia principal.

Estéticamente, el *Elite* de Acornsoft palidece en comparación con el asombroso realismo de *Elite Dangerous*, pero las inmersivas mecánicas del original siguen presentes. Y el fantasma de su empinada curva de aprendizaje, claro. Pero si no fuera tan difícil, y tan satisfactorio dominar las artes comerciales, la habilidad al pilotar y el combate interplanetario, con la embriagadora sensación final de subir por fin de rango... Si no fuera así, no sería *Elite*. *



**NAVE
POLICIAL
VIBORA**



THARGON



**NAVE DE
ATERRIZAJE
GUSANO**



CASCABEL

LA GUÍA DEFINITIVA: ELITE

BASICOS DE ELITE

CÓMO ASCENDER DE RANGO EN EL ROMPEDOR CLÁSICO DE 8 BITS

COMERCIO INTELIGENTE

Vende productos de alta tecnología en planetas agrícolas mientras compras alimentos económicos, que venderás en planetas industriales para obtener ganancias mientras compras barata su tecnología. Resérvalos algunos créditos para pagar el combustible necesario para viajar entre mundos.

PRODUCT	UNIT	PRICE	QUANTITY FOR SALE
Food	t	2.6	16t

Quantity of Food: 16 Cash: 42.4 Cr

VIAJA, PERO SEGURO

El declive del Gobierno Galáctico ha dejado un mosaico de climas políticos muy diferentes. Los planetas más seguros son los estados corporativos; aunque las ganancias aquí son escasas. Y los más peligrosos son las anarquías, donde podrás ganar una pasta si no te matan los piratas.

DATA ON RAUF
Economy: Rich Agricultural
Government: Dictatorship
Tech. Level: 5
Population: 2.5 Billion
(Human Colonials)
Gross Productivity: 7800 M CR
Average Radius: 4116 km
Love is most famous for its vast rain forests and the Lavian tree grub.

ELIGE TUS BATALLAS

Las batallas a cara de perro tienen cosas buenas y malas. Por un lado, las muertes confirmadas elevan tu rango, que es tu objetivo principal. Pero por otra parte, comienzas el juego con armamento ineficaz y energía limitada; y aparte de los piratas, nadie te atacará si tú no los atacas.



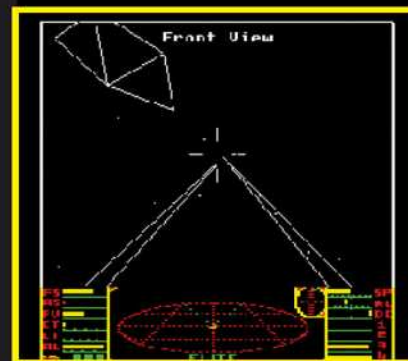
ACTUALIZATE

Las capacidades de la Cobra Mk III que pilotas son inicialmente bastante modestas, pero hay numerosas mejoras que puedes hacer, siempre que ganes suficientes créditos. Además de energía adicional y misiles extra, las compras óptimas incluyen ampliación del espacio para la carga y un rayo láser.



CONOCE A TU ENEMIGO

Dependiendo de las mejoras de tu nave y de la fortaleza de tu oponente, las naves que encuentres pueden ser sencillas, o imposibles de eliminar. Y cada una es 'solo' una muerte, sea débil o fuerte, así que valora en cada caso si merece la pena correr el riesgo.





LOS CLÁSICOS DE LOS NOVENTA

en la palma de tu mano



Rememorar los grandes videojuegos clásicos mola mucho (qué os vamos a contar nosotros), pero redescubrirlos en Switch gracias a Nintendo Switch Online y a sus características retro únicas, es ya otro nivel. ¿Nos acompañáis en este viaje al pasado más contemporáneo?

De Retro Gamer para Nintendo

Con la llegada de Nintendo Switch y, en especial, de su sistema de suscripción online, se abrió todo un mundo de posibilidades para aquellos que amamos los videojuegos que salieron en consola a finales de los ochenta y durante la década de los noventa. Y es que, en el momento en el que escribimos estas líneas, el servicio de suscripción más su Paquete de Expansión ofrece ya más de 170 títulos de NES, SNES, Mega Drive y N64. Esta lista, accesible al instante y en constante expansión, ofrece versiones perfectas de algunos de los clásicos más influyentes de la historia de los videojuegos. Y lo que es aún mucho mejor, lo hace de una forma clara, sencilla e instantánea, permitiéndonos disfrutar de ellos sin complicaciones tanto en cualquier TV como en la propia pantalla portátil de la consola híbri-

da. Además, todos estos juegos se benefician de grandes ventajas que los hacen aún mejores, como la opción de guardar partida en cualquier momento y, en muchos casos, también de nuevas opciones tan alucinantes como la posibilidad de disputar partidas multijugador a través de internet. Esta genial iniciativa de Nintendo, así como su fuerte apuesta fuera de NSO por reimaginar algunas joyas del pasado en forma de remake, han convertido a Switch en la plataforma ideal para los enamorados del mejor retro. Por este motivo, hemos recopilado en este reportaje algunos de los clásicos que, sí o sí, debéis visitar, o disfrutar por primera vez, en vuestra Switch. Por su puesto, NSO incluye muchas más joyas en su catálogo, pero esas ya os toca descubrirlas por vosotros mismos. ¡Bendita Tarea! ¿No os parece?

NES: 8 bits de pura diversión nostálgica

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1988 ■ Género: Plataformas

SUPER MARIO BROS 3



Hablar de *Super Mario Bros 3*, no es solo hablar del que, para muchos, fue el mejor título del catálogo de NES; es hacerlo de uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos. Y esto sí que es algo que no tiene discusión. Manteniendo las bases que definieron a *Super Mario Bros*, en 1985, pero añadiendo un gran número de novedades, la prodigiosa mente de Shigeru Miyamoto y el inmenso talento del Equipo 4 del departamento de investigación y desarrollo de Nintendo crearon una auténtica obra maestra que logró lo que muy pocos elegidos: revolucionar los videojuegos en su época original y ofrecer una diversión que trasciende al paso del tiempo. Y es que, casi treinta y cinco años después de su salida, disfrutar de *Super Mario Bros 3*, en Switch sigue siendo una experiencia tan desafiante como imprescindible.

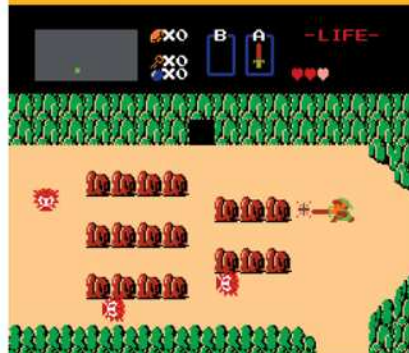
■ Compañía: Tecmo ■ Año: 1988 ■ Género: Acción



NINJA GAIDEN

Rebautizado en Europa como *Shadow Warriors*, *Ninja Gaiden* fue un auténtico pionero en NES al implementar una cuidada narrativa, que se relataba a través de espectaculares secuencias cinemáticas, y que nos narraba la desgarradora historia de venganza de Ryū Hayabusa. Pero lo mejor de todo es que la integraba en un brutal beat 'em up que, a lo largo de veintidós niveles, nos enfrentaba a hordas y hordas de variados enemigos. Su gran factura técnica, el casi perfecto control y su endiablada dificultad son ya legendarios.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1986 ■ Género: Aventura



THE LEGEND OF ZELDA

Todo mito tiene su origen. Y *The Legend of Zelda* para NES fue el punto de partida de una de las mayores leyendas de la historia de los videojuegos. En 1986 viajamos por primera vez a las verdes praderas de Hyrule, donde descubrimos a Link, un héroe elegido para buscar la Trifuerza con el objetivo de derrotar a Ganon, Príncipe de la Oscuridad, y liberar a la Princesa Zelda. Esta épica epopeya, en forma de juego de rol y condensada en un precioso cartucho de color dorado, sigue resonando en nuestra memoria y, por suerte, en nuestra Switch.

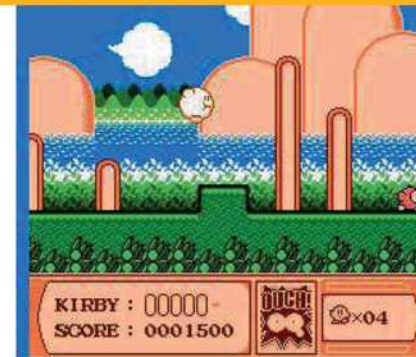
■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1986 ■ Género: Acción

METROID



Y ya que hablamos de leyendas, la de Samus Aran es una de las más estelares de la historia de Nintendo. Todo comenzó en 1986, cuando llegó a las NES japonesas una aventura que rompió moldes en muchos aspectos. Entre otras cosas por contar con una de las primeras grandes heroínas de la historia de los videojuegos (con permiso de Ms. Pac-Man) y, sobre todo, por redefinir las aventuras de acción al integrar en su desarrollo grandes dosis de exploración en unos laberínticos escenarios. Su influencia fue brutal e inspiró cientos de juegos posteriores.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1993 ■ Género: Plataformas



KIRBY'S ADVENTURE

Tras darse a conocer en Game Boy con *Kirby's Dream Land*, la bola rosa de Nintendo regresó por todo lo alto para protagonizar uno de los últimos grandes juegos de NES, algo que permitió a Nintendo volcar toda su experiencia acumulada en la consola para marcarse un juego brillante en todos los aspectos. Los imponentes 6MB de su cartucho albergaban unos coloridos y preciosos escenarios, siete mundos repletos de saltos y retos ocultos y a un Kirby que estrenaba la que se convertiría en su poder estrella: la habilidad de copia.

SNES: El cerebro de la bestia al máximo rendimiento

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1991 ■ Género: Aventura/Rol



ZELDA A LINK TO THE PAST

The Legend of Zelda: A Link to the Past no solo es la única entrega de la saga en SNES, es, simple y llanamente, un juego único e irrepetible. Recuperando la vista aérea de la primera entrega, abandonando así la vista lateral que propuso *Zelda II: The Adventure of Link*, el juego nos invitaba a vivir una aventura con mayúsculas, y en la que la libertad de exploración alcanzaba cotas inimaginables. La introducción de novedades como el gancho, la Espada Maestra o la posibilidad de viajar entre dos mundos paralelos (el de la Luz y el de la Oscuridad) marcaron el desarrollo y se convirtieron en elementos clave en la saga.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1992 ■ Género: Velocidad



SUPER MARIO KART

Mario demostró que valía para todo al marcarse un juego de carreras absolutamente genial. Acompañado de otros siete personajes de su universo, el fontanero nos puso a competir en unas enrevesadas pistas repletas de curvas imposibles, saltos, trampas y, quizá lo más importante, objetos con los que hacer la puñeta a los rivales. Con un impagable modo para dos jugadores, que ahora se puede disfrutar online, y unos geniales gráficos que exprimían el Modo 7 de SNES, *Super Mario Kart* reinventó los juegos de velocidad y creó un género propio, que fue imitado hasta la saciedad en innumerables títulos posteriores.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1995 ■ Género: Plataformas

SUPER MARIO WORLD 2



Tras el maravilloso *Super Mario World*, Nintendo dio una nueva vuelta de tuerca a las aventuras plataformeras del fontanero y nos regaló una auténtica obra maestra del género. En esta ocasión nos tocaba controlar a Yoshi, un pequeño dinosaurio que, sin comerlo ni beberlo, se veía inmerso en la difícil misión de proteger a Bebé Mario de los esbirros del malvado Kamek. La incorporación de Yoshi como principal personaje jugable permitió a Nintendo añadir un gran número de novedades en el desarrollo, ya que el dinosaurio contaba con habilidades propias, como por ejemplo su capacidad de engullir a los enemigos. Con más de cincuenta niveles y una ingente cantidad de secretos, *Yoshi's Island* se convirtió en uno de los mejores títulos de SNES, así como en uno de los más bonitos gracias a sus gráficos dibujados 'a mano'.

■ Compañía: Capcom ■ Año: 1994 ■ Género: Rol



BREATH OF FIRE II

SNES fue un auténtico filón para el género de los RPG, dejándonos para la posteridad numerosas joyas imprescindibles. Y una de ellas es, sin duda, *Breath of Fire II*. Ambientado en un mundo de fantasía habitado por humanos y criaturas antropomórficas, la segunda parte de la saga de Capcom destacaba por su profunda narrativa, con unos personajes muy carismáticos y una gran variedad de localizaciones, así como por un sistema de combate por turnos repleto de posibilidades.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1990 ■ Género: Velocidad



F-ZERO

Con *F-Zero* Nintendo sentó las bases de los juegos de velocidad y, en especial, los de carreras de corte futurista. Ambientado en 2560, el juego utilizaba el Modo 7 de SNES para ofrecer unos imponentes gráficos y una fluidez asombrosa, algo que convertía las carreras en sus quince pistas, divididas en tres campeonatos, en una experiencia tan emocionante como vertiginosa. Llegar de una pieza y en las primeras posiciones en cada uno de los circuitos, era todo un reto que, aún hoy en día, sigue impresionando por su gran capacidad de diversión.



■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1994 ■ Género: Acción/Aventura

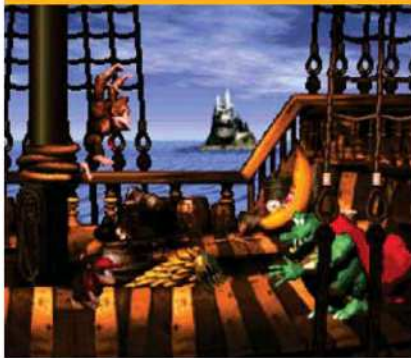


SUPER METROID

La cazarrecompensas Samus Aran trasladó su lucha contra los Piratas Espaciales a SNES para protagonizar uno de los mejores videojuegos de la historia. Ahí es nada. *Super Metroid* tomó las bases de sus predecesores y las amplió hasta límites insospechados para meternos de lleno en una increíble

aventura que combinaba la acción más intensa con la intrincada exploración de los escenarios de forma magistral, apoyándose en un perfecto uso del 'backtracking', o lo que es lo mismo, regresar sobre nuestros pasos con una nueva habilidad o arma para acceder a zonas anteriormente inaccesibles. El diseño de sus niveles era tan extraordinario que el título puede presumir de ser el origen del que se convertiría en un nuevo género, denominado 'Metroidvania'. Y lo más alucinante de todo es que, casi tres décadas después, sigue siendo uno de sus mejores exponentes.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1994 ■ Género: Plataformas



DONKEY KONG COUNTRY

Uno de los aspectos por el que, seguramente, más recordado sea *Donkey Kong Country* es por ser uno de los pioneros de los gráficos 3D pre-renderizados en consola, lo cual le otorgó un aspecto casi inimaginable para la época. Pero es el que el título de Rareware fue, además, un grandísimo juego de plataformas que nos hizo disfrutar de lo lindo, una sensación que podemos revivir de la mejor forma en Switch.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1993 ■ Género: Shoot 'em Up



STAR FOX

Star Fox, o *Starwing*, que es el título bajo el que se lanzó en Europa, fue otro de los grandes ejemplos de la gran revolución que desató Nintendo en los noventa. Potenciada por el chip Super FX, SNES demostró que era capaz de correr gráficos tridimensionales con gran soltura y, gracias a ello, nos regaló unas intensísimas y espectaculares batallas de naves espaciales protagonizadas por el gran Fox McCloud, al que siempre acompañaban Falco, Peppy y Slippy a bordo de sus respectivos Airwings. Desde luego, un título único y por el que no pasan los años.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1990 ■ Género: Plataformas



SUPER MARIO WORLD

El debut de Mario en 'El Cerebro de la Bestia' superó de largo todas las expectativas, algo que también transmitió, por ejemplo, la revista Hobby Consolas, que en su análisis publicado en 1992 lo calificó como "el mejor videojuego de todos los tiempos". Y no era para menos, ya que la nueva aventura del fontanero lo tenía todo para lograr que cayéramos rendidos a sus pies. Una ambientación inolvidable, un control perfecto, un diseño de niveles inigualable y una dificultad ajustada al milímetro fueron solo algunas de las virtudes de este auténtico juegazo, al que no podemos evitar volver cada cierto tiempo en nuestra Switch.



■ Compañía: Capcom ■ Año: 1991 ■ Género: Acción



SUPER GHOULS 'N GHOSTS

Seis años después de estrenarse en máquinas recreativas, la serie *Ghosts 'n Goblins* nos trajo de vuelta a Arthur en una entrega exclusiva para SNES que potenciaba su ya mítica fórmula al máximo. A lo largo de siete niveles, nuestro caballero en calzones favorito tenía que vérselas con todo tipo de enemigos para rescatar a la princesa Guinevere, una encomiable tarea que se traducía en un festival de acción y plataformas sin igual gracias a la variedad de situaciones, poderes y armas disponibles. Su elevada dificultad fue un escollo para algunos jugadores. Por suerte, en NSO el guardado instantáneo y el rebobinado facilitan las cosas.



N64: La revolución poligonal en tus manos

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1996 ■ Género: Velocidad



WAVE RACE 64

La enorme potencia de N64 permitió a Nintendo trasladar con gran realismo unas emocionantes carreras de motos de agua. Algunos de sus aspectos gráficos, como la iluminación o la física del agua, quitaban el hipo, pero es que además estaban al servicio de un sistema de juego realmente divertido. Surcar los abiertos circuitos, delimitados por boyas, realizar acrobacias o competir contra un amigo en el modo para dos jugadores daba como resultado una placentera, y muy refrescante, experiencia.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1998 ■ Género: Party Game



MARIO PARTY

La inclusión de cuatro puertos para mandos en N64 fue clave para que Nintendo sacara el máximo partido a las experiencias multijugador. Y uno de los mejores ejemplos fue *Mario Party*, un originalísimo título que se inspiraba en los juegos de tablero para que hasta cuatro jugadores montaran la fiesta en casa. Con ocho tableros diferentes y una amplia variedad de minijuegos, este 'experimento' no pudo salirle mejor a Nintendo, ya que el título fue todo un éxito y dio lugar a una prolífica subsaga que se mantiene muy en forma en la actualidad.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1996 ■ Género: Plataformas



SUPER MARIO 64

Si os somos sinceros, hemos perdido ya la cuenta de las veces que hemos asociado a Nintendo con el concepto de revolución en este reportaje (y eso que vamos solo por la mitad!), pero es que hablar de *Super Mario 64* y no empezar alabando la REVOLUCIÓN (sí, con mayúsculas) que brindó al mundo de los videojuegos debería estar penado. Tras alcanzar la excelencia con sus

aventuras en 2D, Nintendo logró lo que parecía imposible y trasladó toda la esencia de Mario a unos extraordinarios mundos tridimensionales como no habíamos visto nunca antes. El impacto que causó *Super Mario 64* fue tan grande que, por ejemplo, la revista *Hobby Consolas* decidió no otorgarle nota numérica al afirmar que sería como 'evaluar un Picasso'. Sea como fuere, el caso es que el juego marcó un punto de inflexión en el género de las plataformas y su nivel es tan alto que es obligado jugarlo.



■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1998 ■ Género: Velocidad



F-ZERO X

Tras el gran recibimiento de la primera entrega en SNES, Nintendo trasladó las vertiginosas carreras de *F-Zero* a los poderosos circuitos de N64. El cambio a entornos poligonales le sentó de maravilla al concepto original, ya que permitía recrear unas pistas mucho más elaboradas. Y todo ello sin perder sus principales señas de identidad: una velocidad y fluidez imponentes. Con treinta personajes diferentes, veinticuatro circuitos y un fantástico modo para cuatro jugadores simultáneos, *F-Zero X* sigue siendo una apuesta segura para liberar adrenalina.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 2000 ■ Género: Rol



PAPER MARIO

Si era capaz de pilotar un kart a toda velocidad o de jugar al golf con maestría, ¿por qué no iba a poder Mario protagonizar un RPG? Puede que Nintendo pensara algo parecido en su día, pero el caso es que, como todo lo que toca el fontanero, el resultado fue oro puro. *Paper Mario* fusionó el universo de los plataformas de Mario con muchos elementos RPG, como la exploración, las conversaciones con NPCs o los combates por turnos, para reinventarse en forma de una grandísima aventura tan absorbente como repleta de humor.



■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1998 ■ Género: Aventura/Rol

ZELDA: OCARINA OF TIME



Han pasado casi veinticinco años desde su lanzamiento pero, todavía a día de hoy, siempre que se habla de 'los mejores videojuegos de la historia', *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* es uno de los primeros nombres en salir a la palestra. Y no creemos que esto vaya a ser algo que cambie jamás, por muchas décadas que pasen. El primer *Zelda* en 3D no solo estableció un antes y un después en el género de las aventuras de acción, sino que ha marcado para siempre (y lo seguirá haciendo) a varias generaciones de jugadores. Es difícil buscarle una sola pega a un juego tan redondo en todos sus apartados, y que como la ocarina de Link, tiene la asombrosa capacidad de ser inmune al paso del tiempo. Una gran aventura que vive en nuestros corazones y que, por suerte, podemos vivir de nuevo a lo grande en Switch.



■ Compañía: Rare ■ Año: 1998 ■ Género: Plataformas



BANJO-KAZOOIE

Los magos de Rare no se dejaron amilanar por la alargada sombra de *Super Mario 64* y se sacaron de la chistera un plataformas en 3D que era capaz de mirarle de tú a tú. Con dos protagonistas, el oso Banjo y el ave Kazooie, que desbordaban carisma y humor, y unos maravillosos entornos tridimensionales repletos de retos y secretos, *Banjo-Kazooie* se convirtió por méritos propios en uno de los mejores juegos del catálogo de N64. Uno que sigue siendo tan disfrutable a finales de 2022 como lo era en 1998. ¡Qué maravilla!

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1996 ■ Género: Simulador



PILOTWINGS 64

La secuela de *Pilotwings* para SNES acompañó a N64 en su lanzamiento y fue un ejemplo perfecto de las capacidades de la nueva consola. Pero, lejos de quedarse en una mera demostración técnica, *Pilotwings 64* enamoró a crítica y público gracias a su sencilla, pero muy efectiva, propuesta. El juego nos invitaba a disfrutar de la sensación de volar a través de diferentes pruebas de habilidad, y en las que pilotábamos todo tipo de aeronaves como un ala delta, un girocoptero e incluso una mochila propulsora. El resultado fue un magnífico simulador de vuelo tan divertido como accesible para todo tipo de jugadores.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1996 ■ Género: Velocidad



MARIO KART 64

Las carreras más locas de Mario no quisieron perderse su particular salto a las 3D y eso no solo desembocó en unos circuitos poligonales mucho más detallados, sino que también incidió de forma notable en el desarrollo de unas carreras que, ahora, ofrecen muchas más posibilidades gracias a los desniveles del terreno, los nuevos objetos o a un fantástico modo para cuatro jugadores simultáneos.



■ Compañía: Nintendo ■ Año: 1997 ■ Género: Shoot 'em Up



LYLAT WARS

Lylat Wars, o *Star Fox 64* en EEUU y Japón, nos volvió a meter en la piel de Fox McCloud para elevar hasta el infinito la sensación de pilotar su Airwing. Sus impresionantes gráficos en 3D, que se apoyaban en la vibración del Rumble Pak y en un excepcional diseño de niveles, que incluían diferentes rutas, consiguieron dejarnos con la boca abierta y hacernos disfrutar de un 'matamarcianos' único. Sin duda, otro de los grandes imprescindibles del catálogo de Switch Online.

MEGA DRIVE: Los clásicos de SEGA se unen a la fiesta

■ Compañía: Konami ■ Año: 1994 ■ Género: Acción/Aventura



CASTLEVANIA: BLOODLINES

La saga *Castlevania*, una de las más influyentes de la historia de los videojuegos, se lució en Mega Drive con esta fantástica entrega, que en Europa llegó bajo el nombre de *Castlevania: The New Generation*. Ambientado en el marco de la Primera Guerra Mundial, lo que nos llevaba a visitar localizaciones tan poco habituales en la saga como el Palacio de Versalles o la Torre de Pisa, el juego mantenía intacta su habitual mezcla de exploración y combates contra todo tipo de criaturas. Además, la inclusión de dos protagonistas con habilidades bien diferenciadas, John Morris y el segoviano Eric Lecarde, aumentaba las posibilidades.

■ Compañía: SEGA ■ Año: 1994 ■ Género: Acción/Aventura



THE STORY OF THOR

En una época en la que SNES dominaba con mano de hierro el mercado de los RPG, SEGA buscaba hacerse su propio hueco en un género que cada vez contaba con más adeptos en occidente. Desarrollado por el estudio Ancient, una de las grandes apuestas de la compañía nipona fue *The Story of Thor*, una aventura en la que primaba la acción sobre los elementos roleros, pero que supo ganarse el corazón de todos los que se lanzaron a empuñar la espada del Ali, el príncipe protagonista. Razones para conseguirlo no le faltaron, ya que se trata de un grandísimo juego que, si no lo habéis hecho ya, debéis rememorar sí o sí en Switch.

■ Compañía: SEGA ■ Año: 1992 ■ Género: Beat 'em up



STREETS OF RAGE 2

Los noventa fueron la época dorada de los beat 'em up o 'yo contra el barrio', y uno de sus grandes exponentes fue la saga *Streets of Rage*. Tras una gran primera entrega, esta segunda parte mejoró en todos los apartados para ofrecer ocho niveles repletos de acción y mamporros sin descanso. Sus cuatro personajes elegibles tenían unas características bien diferenciadas, lo que nos permitía afrontar las fases de distintas formas y ¡siempre al ritmo de unas míticas melodías que aún seguimos tarareando!



■ Compañía: SEGA ■ Año: 1992 ■ Género: Plataformas



La 'guerra' entre Sonic y Mario en la década de los noventa nos dejó momentos impagables y alguna que otra discusión con los compañeros del cole, pero sobre todo grandes jugazos atemporales. Uno de ellos es, por supuesto, *Sonic 2*, el segundo título del erizo azul en Mega Drive y uno de los mejores juegos del catálogo de la consola de 16 bits de SEGA. Entre otras muchas novedades, esta entrega supuso la puesta de largo de Tails, el inseparable amigo zorro de Sonic. Con ambos vivimos una aventura intensa, variada y frenética como pocas, y que además contaba con la opción de ser disfrutada con cualquiera de los dos protagonistas o, aún mejor, en compañía junto a un amigo.



■ Compañía: SEGA ■ Año: 1988 ■ Género: Beat 'em up



ALTERED BEAST

Después de arrasar en los salones recreativos de medio mundo, *Altered Beast* fue convertido a Mega Drive y, de propina, SEGA le asignó una gran responsabilidad: ser el título elegido para acompañar a Mega Drive en su pack de lanzamiento. Aunque posteriormente delegó esta tarea en Sonic, lo que impulsó las ventas de la consola, *Altered Beast* fue uno de los mejores beat 'em up que pudimos disfrutar en los 16 bits de SEGA, en especial por su genial ambientación, basada en la mitología griega, y por las espectaculares transformaciones en lobo, dragón, oso o tigre del protagonista.

SWITCH: Reinventando los clásicos de siempre

La fuerte apuesta de Switch por los clásicos no acaba en el amplio catálogo retro de NSO. Fuera del servicio de suscripción encontramos grandes joyas del pasado que gozan ahora de una segunda juventud gracias a increíbles remakes y reimaginaciones. Aquí tenéis unos buenos ejemplos:

■ Compañía: Square-Enix ■ Año: 2020 ■ Género: Rol



TRIALS OF MANA

Uno de los clásicos renovados más destacables del catálogo de Nintendo Switch es *Trials of Mana*, un intachable remake en 3D del mítico *Seiken Densetsu 3* para SNES. Estamos hablando, nada menos, que de la secuela del gran *Secret of Mana* que nunca salió de tierras japonesas, por lo que poder jugarlo de esta manera es una pasada.



■ Compañía: DotEMU ■ Año: 2022 ■ Género: Beat 'em up



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Las Tortugas Ninja fueron un auténtico fenómeno en los ochenta y noventa, algo que, entre otras muchas cosas, dio lugar a unos geniales beat 'em up desarrollados por Konami que, hasta hace nada, creíamos insuperables. Por suerte, el buen hacer del estudio Tribute Games ha hecho que cambiemos de opinión este mismo año gracias a *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge*, un glorioso 'yo contra el barrio' como los de antes, esos que tanto nos gustan, pero que sin perder el espíritu de los clásicos, moderniza su fórmula para beneficiarse de ventajas como un brutal modo para seis jugadores, en modo local o en línea.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 2018 ■ Género: Rol



POKÉMON LET'S GO, PIKACHU/EVEE

La primera generación de Pokémon es una de las más queridas por los fans de la saga, por lo que regresar a Kanto en esta reinvención de *Pokémon Amarillo* es un verdadero gustazo. Al igual que el título original de Game Boy, nuestro objetivo es convertirnos en el mejor entrenador Pokémon, por lo que tenemos por delante un emocionante viaje en el que no falta la exploración y los estratégicos combates marca de la casa, que podemos solventar con 151 Pokémon diferentes. Unos trabajados gráficos en 3D, muchas novedades jugables y hasta un modo online ponen la guinda a este título, ideal para rememorar aquellas tardes con nuestra Game Boy.



■ Compañía: Nintendo ■ Año: 2021 ■ Género: Novela Visual



FAMICOM DETECTIVE CLUB

Otra de las grandes ventajas de las puestas al día de los clásicos en Switch es que nos brindan la posibilidad de descubrir títulos que no pudimos disfrutar en su lanzamiento original. Este es el caso de *Famicom Detective Club*, una duología de novelas visuales que salieron en Famicom a finales de los ochenta, por lo que nunca traspasaron las fronteras niponas. Escritas por Yoshio Sakamoto, el guionista principal de *Metroid*, bajo la supervisión de Gunpei Yokoi, uno de los principales artífices en la creación de Game Boy, estos dos títulos (*The Girl Who Stands Behind* y *The Missing Heir*) se rehicieron por completo en Switch, estrenando un muy mejorado apartado gráfico, textos en inglés y, por fin, un lanzamiento a escala mundial. Si os gustan las buenas historias de misterio y tenéis bien desarrollada vuestra vena detectivesca, esta duología os atrapará sin remedio.

■ Compañía: Nintendo ■ Año: 2019 ■ Género: Aventura/Rol

ZELDA LINK'S AWAKENING



Si alguna vez se deciden a ilustrar el diccionario de la RAE, junto a la palabra 'remake' debería aparecer una imagen de *The Legend of Zelda: Link's Awakening* para Switch. Y es que esta reimaginación del clásico de 1993 para Game Boy es un auténtico paradigma de lo que debe ser un título de estas características. A nivel jugable, la aventura hace gala de un encomiable respeto por la obra original, manteniendo casi inalterada su propuesta, aunque añade los cambios justos para adaptarse a los nuevos tiempos y solventar los pequeños errores que adolecía. Y todo ello, lo pone en movimiento a través de un precioso apartado gráfico, inspirado en píxeles y dioramas, del que resulta imposible no enamorarse.



35 AÑOS DE

STREET FIGHTER

UN FENÓMENO CULTURAL

POCAS SERIES TRASCIENDEN EL NEGOCIO DE LOS VIDEOJUEGOS, PERO STREET FIGHTER SE HA CONVERTIDO EN ALGO MÁS QUE UNA SIMPLE COLECCIÓN DE TÍTULOS; ES UN CRITERIO CON EL QUE MEDIR TODO UN GÉNERO, UN AMADO ÍCONO DE LA CULTURA POP. DEBATIMOS POR QUÉ EL CLÁSICO DE CAPCOM ES UNA PROPIEDAD ÚNICA.

TEXTO DE NICK THORPE



MATT EDWARDS



CHRIS MOYSÉ



IAN SLUTZ



JON KLIMAS



JOSEPH K. GARRAHAN



SCOTT MCCRAE



STEVEN MANE

Habrás encontrado en bastantes ocasiones algunas de esas marcas distintivas, símbolos indudablemente reconocibles que parecen estar en todas partes. Recordarás sin demasiada

esfuerzo a la muchachada haciendo los bailecitos de *Fortnite*. Y si tienes una hija o hijo pequeño, sin duda te sonará el ícono japonés *Hello Kitty*. Si atesoras algún interés en las películas o la cultura geek, el predominio de los personajes Marvel resulta abrumador. Todas estas propiedades están relacionadas entre sí no solo por su popularidad, sino también por su asociación con otro fenómeno de la cultura pop: *Street Fighter*. Sí, la serie de Capcom es ante todo conocida por sus treinta y cinco años de incesante somanta digital, pero su influencia abarca mucho más allá del ámbito de los videojuegos pues llega al cine, los cómics, la música, crossover varios y más...

No tienes que buscar mucho para comprobar esto. Es posible que hayas sido seguidor de la banda Hadouken, o quizá te hicieras con la versión *Champion Edition* del EP *Sounds To Consume* de Sonic Boom Six. Mucha gente vio a Peter Griffin

barajar el nombre de Blanka y Guile cuando tuvo que poner nombre a sus hijos en *Padre de Familia*, y otros habrán sonreído de oreja a oreja al ver a Zangief y M. Bison en el grupo de apoyo para villanos de videojuegos en *Rompe Ralph*. Incluso otros títulos tienen guiños descarados aquí y allá: si miras de cerca a los luchadores que Rugal ha derrotado y convertido en estatuas en *The King Of Fighters '94*, verás algunas caras muy familiares.

Es justo decir que hace 35 años, nadie podía predecir el futuro éxito de la serie. "Me encontré por primera vez con el *Street Fighter* original en la esquina de una pizzería local", asegura Joseph K. Garrahan, animador de personajes 3D que había trabajado en *The Last Of Us Part II* y en el reboot de *Killer Instinct* de 2013. "Los enormes sprites de los personajes resultaba llamativos, aunque los controles parecían algo anquilosados". Una valoración que no se habría sentido fuera de lugar en ninguna revista de la época; se consideró que *Street Fighter* era gráficamente impactante y emocionantemente divertido, pero también novedoso debido a los botones de goma sensibles a la presión. Nick Kelly de *Commodore User* expresó una argumentación lógica al comentar si el juego ►







■ [Arcade] *Street Fighter* parece anticuado, pero sus movimientos especiales definieron la lucha futura.



■ [Arcade] *Street Fighter II* conformó arquetipos de personajes, incluidos brutotes de cercanía como Zangief.

SEIS GRADOS DE SEPARACIÓN DE RYU

¿ES EL PERSONAJE MÁS CONOCIDO DE STREET FIGHTER, EL CENTRO DEL UNIVERSO LÚDICO?



RYU

NÚMERO DE RYU: 1



MARIO
SUPER SMASH BROS
ULTIMATE

NÚMERO DE RYU: 2



MCA
NBA STREET V3

NÚMERO DE RYU: 3



PRINCE CHARLES
NBA JAM: TOURNAMENT
EDITION

NÚMERO DE RYU: 4



CLIVE SINCLAIR
SPLIT PERSONALITIES



ULALA
PROJECT X ZONE



MICHAEL JACKSON
SPACE CHANNEL 5



HILLARY CLINTON
READY 2 RUMBLE BOXING:
ROUND 2



JOE BIDEN
NBA JAM



YOSHIMITSU
STREET FIGHTER
X TEKKEN



SPAWN
SOULCALIBUR II



SUB-ZERO
MORTAL KOMBAT 11



FREDDY KRUEGER
MORTAL KOMBAT (2011)

■ Seguro que muchos conoceréis el juego *Seis Grados De Separación De Kevin Bacon*, consistente en elegir un actor y encontrar su Número de Bacon, o el número de actores que lo separan de —que han trabajado con— Kevin Bacon. Por ejemplo, Idris Elba tiene un Número de Bacon de dos, porque estuvo en *La Semilla del Mal* con Rhys Coiro, quien coincidió en *One Way* con Kevin Bacon. En el mundo del videojuego, Ryu sería el equivalente a Kevin Bacon en un juego cuyas reglas, establecidas por la cuenta de Twitter @RyuNumber, dictan que la conexión debe tener lugar en un videojuego comercial, no puede

ser una promoción por tiempo limitado (como el crossover con *Fortnite*) y debe involucrar personajes únicos e identificables. Aún con estas limitaciones, el Número de Ryu establece conexiones sorprendentes. Por ejemplo, Ryu puede luchar contra Mario en *Super Smash Bros Ultimate*. La versión GameCube de *NBA Street V3* posibilita que Mario comparta cancha con MCA de los Beastie Boys, y podría enfrentarse al rey Carlos III de Inglaterra en *NBA Jam Tournament Edition*. Por lo tanto, el rey Carlos III tiene un Número de Ryu de tres. Hay más ejemplos en el cuadro de arriba, echa un vistazo y mira a quién puedes conectar con Ryu.

► no era más bien “un experimento en tecnología arcade” que no fue un fiasco, pero tampoco una revolución.

Street Fighter II claramente, sí lo fue. “Los rumores empezaban a llegar, a través de las revistas. Un nuevo juego de lucha que arrasaba en Japón y Estados Unidos; una vez que empezó a hacer aparición en los salones recreativos ingleses, mis amigos y yo quedamos absolutamente enganchados”, dice Chris Moyse, director de Destructoid. “No solo estaba en salas de juego. También en videoclubs, tiendas de alimentación, lavanderías... *Street Fighter II* estaba en todas partes”. Ian Slutz, diseñador sénior de sistemas de personajes en 343 Industries, recuerda que en Estados Unidos pasó lo mismo: “cuando llegó *Street Fighter II*, se convirtió en la recreativa más extendida. Te montabas tu composición lúdica de lugar: ‘Vale, 7-Eleven tienes este juego, y aquel otro sitio, tiene ese otro juego’. Pero de repente, en casi todas partes había una recreativa de *Street Fighter*”.

Tuvimos por fin entre manos, aquel juego tan especial. Y no es difícil argumentar por qué lo fue; el motor de combate, seguramente mejor que cualquier otro de cuantos hubiera en aquel momento.

Luego estuvo la decisión de evitar al artista marcial genérico, y en lugar de eso presentaron un arriesgado puñado de personajes variados y coloridos. “Sé que traté de jugar con Guile porque era el americano”, recuerda Ian. “Pero su estilo de juego no casaba con el mío, y cuando comencé a jugar fui incapaz de hacer los movimientos de bola de fuego o puñetazo de dragón, así que el personaje que realmente se quedó conmigo fue E Honda”.

Los personajes no solo aportaron un enorme atractivo visual; también una interacción y conexión estrecha con el jugador que rápidamente dio origen a una floreciente escena competitiva. “Llevamos desde 1991 organizando torneos al estilo de lo que ahora llamaríamos esports”, dice Shuhei Matsumoto, productor de *Street Fighter 6*. “El éxito de *Street Fighter* reside en el encuentro de esos fans apasionados y solidarios de la comunidad, y el trabajo de los desarrolladores originales, quienes crearon aquellos títulos tan grandiosos”. Enseguida se hizo necesario apoyar precisamente esos aspectos. “Capcom siguió añadiendo nuevos



► [Arcade] M Bison es un villano icónico, como también lo es su ataque Psycho Crusher.



► Los animadores supieron captar la agresividad de Cammy en la película de animación de *Street Fighter II*.

personajes, escenarios y palabras extra al título”, recuerda Joseph. “Comenzaron a aparecer versiones piratas con cosas extrañas, lo que también le dio cierta aura de misterio”.

También las adaptaciones domésticas fueron un éxito. “La conversión para SNES provocó que muchos usuarios ingleses probaran la importación. Hubo gente, entre los cuales me incluyo a mí mismo, que invertimos absurdas cantidades de dinero en un cartucho japonés y un adaptador”, asegura Chris. “Organizamos un torneo para todo Japón en el Kokugikan Arena de Tokyo”, recuerda Matsumoto, en referencia a un evento de 1993 en el que se jugó a la versión SNES de *Street Fighter II Turbo*. “El Kokugikan es un lugar donde tradicionalmente se venían celebrando torneos de sumo, así que el hecho de que miles de personajes estuvieran allí por *Street Fighter* fue simplemente increíble para mí”. También llegaron excelentes versiones para Mega Drive y PC Engine, y cuando salió *Super Street Fighter II Turbo*, también lo hizo para 3DO.

No pasó demasiado tiempo para que el resto del mundo se diera cuenta de lo que estaba pasando. Mientras los lectores japoneses disfrutaban una adaptación a manga que se publicó en *Family Computer Magazine*, Malibu Comics llevó a Estados Unidos un tebeo que adaptaba la saga en un formato de serie limitada; todas estas visiones de *Street Fighter* contaban de forma vaga y aleatoria ideas apuntadas en los títulos.

“En los primeros días, todo valía, partiendo de la base de que no había mucha historia en el juego”, dice Steven Mane del Mane Street Blog, que se centra en el trasfondo de *Street Fighter*. “Uno de mis amigos se hizo con el RPG a lápiz y papel de White Wolf”, recuerda Ian, una de las opciones de merchandising más extrañas. “Era como la tontería, la incongruencia de unos tipos haciendo un juego de rol”. Una película de anime basada en *Super Street Fighter II* se estrenó en el verano de 1994 y se convirtió en una de las cinco cintas más taquilleras de aquel año en Japón.

Aquel no fue el único proyecto filmico, ya que en Hollywood también se habían dado cuenta del éxito de la serie. “Me había acostumbrado a ver pantallazos e ilustraciones de *Street Fighter II* en CVG y *Super Play*, pero comenzaron a aparecer pósteres y tráileres de la adaptación cinematográfica en imagen real. Eso eran palabras ►



► La primera adaptación a la gran pantalla de *Street Fighter* fue muy popular en Japón y resulta emocionante hoy día.

“LA CONVERSIÓN PARA SNES PROVOCÓ QUE MUCHOS USUARIOS INGLESES PROBARAN LA IMPORTACIÓN”
CHRIS MOYSE



► [Arcade] *Street Fighter II* contó con actualizaciones de mecánicas de juego y mejoras en cinco entregas.



► [Arcade] La serie *Street Fighter Alpha* comenzó a apartarse del estilo visual y mecánico establecido.



COMBATE COPIADO

¿QUÉ OCURRIÓ CUANDO CAPCOM DECIDIÓ LLEVAR LA PELEA A LOS JUZGADOS?

■ Por todo el mundo es sabido que *Street Fighter II* provocó un 'boom' de la lucha arcade, con títulos como *Mortal Kombat*, *Virtua Fighter*, *Tekken* y *The King Of Fighters* lanzados algunos años después del exitazo de Capcom. Pero cuando *Fighter's History* llegó a los salones recreativos en 1993, Capcom no pudo evitar sentir que el juego de Data East era esencialmente un clon de su propio título, y en 1994 presentó una demanda por daños y perjuicios, y una orden judicial preliminar para evitar la distribución del juego.

Por su parte, Data East había demandado sin éxito a Epyx por afirmaciones como que *World Karate Championship* (más conocido como *International Karate*) había violado sus derechos de autor por *Karate Champ*. En este caso, Epyx argumentó que el parecido entre los dos juegos era el resultado de haber hecho un juego sobre kárate. Y Data East utilizó una defensa similar contra Capcom.

El Juez William H Orrick Jr decidió que Data East tuvo intención de imitar a *Street Fighter II*. La propuesta de *Fighter's History* contenía veintidós referencias al juego de Capcom, y el tribunal determinó que Matlok, Feilin y Ray eran similares a Guile, Chun-Li y Ken. Sin embargo, muchos de los movimientos de *Street Fighter* eran puñetazos y patadas genéricos que no podían ser protegidos por copyright alguno, y aunque algunos de los personajes de Data East eran similares, no eran idénticos y evidentemente estaba permitido el empleo de tropos sobre personajes reconocibles. Se decidió, pues, que Data East llevaba razón, y desde entonces, el fallo ha servido como punto de referencia para dilucidar qué aspectos de un juego pueden y deben protegerse mediante derechos de autor.



► mayores", dice Matt Edwards, gerente de marca para *Street Fighter* en Capcom Europa. "Puedes pensar lo que quieras de la película en sí, pero aquel fue uno de los primeros indicios de que *Street Fighter* (y los videojuegos en general) no pensaban quedarse quietos en su sitio. Había mucho más ahí que píxeles y combos". La película no fue precisamente un gran éxito por parte de la crítica, pero su público disfrutó las chorradas de la adaptación en los años posteriores. "Tengo gran debilidad por la peli de Jean-Claude Van Damme de 1994", reconoce Scott McCrae, periodista de videojuegos freelance. "Será terrible, pero vaya si no es extremadamente divertida de ver".

Tal fue el éxito de *Street Fighter II* que allanó el camino para muchos juegos de lucha tanto en 2D como 3D, algunos de los cuales se convirtieron en un éxito por propio derecho. Para man-

tener la relevancia de la marca, Capcom dejó de actualizar *Street Fighter II* y comenzó a presentar a sus protagonistas en nuevas situaciones. La serie *Street Fighter Alpha* hizo suyo un estilo artístico inspirado en el anime y aportó una conexión entre el primer y el segundo juego, además de adoptar personajes de la serie *Final Fight*. En 1996, *X-Men Vs Street Fighter* enfrentó a los luchadores de Capcom contra los queridos mutantes del tebeo en combates por equipos, siendo esta la primera parte de lo que finalmente se convertiría en la caótica serie *Marvel Vs Capcom*. Y otra subsaga más, *Street Fighter EX* de Arika, adoptó un aspecto tridimensional y agregó nuevos miembros, algunos realmente extraños, al conjunto de personajes.

Cuando el esperadísimo *Street Fighter III* llegó por fin en 1997, fue como una bala encasillada que no logró acertar siquiera a la gran base de fanáticos ya establecida. "Recuerdo pensar: '¿dónde están todos los personajes, dónde está Guile?'. Y creo que ese fue un gran problema que también tuvo mucha gente", dice Jon Klimas, un jugador de *Street Fighter* competitivo que ganó el torneo de *Super Street Fighter II Turbo* en el Combo Breaker 2022. "Incluso yo, como aficionado casual entonces, pensaba 'voy a jugar con mis personajes favoritos. Pero... oh, no está Balrog, no está nadie'". Solo Ryu y Ken sobrevivieron a la



► [Arcade] Dhalsim parece otro héroe de Marvel, gracias a sus extremidades elásticas.



► [Arcade] Los gustos de Sakura y Dan aprovechan la popularidad del elenco clásico de *Street Fighter II*.

matanza, aunque Capcom desarrolló más adelante dos actualizaciones de la serie *Street Fighter III* que trajeron de vuelta a Akuma y a Chun-Li. "Lo llamamos la Edad Oscura, llegó *3rd Strike* y después... todo murió, durante una década", relata Geoff Mendicino, gerente de proyecto y creador de contenido de Capcom.

Por supuesto, *Street Fighter* trajo mucha diversión a todos aquellos jugadores que fueron de la mano con la saga más allá de su boom inicial. Si bien la aceptación crítica tardó en llegar, hoy día *Street Fighter III: 3rd Strike* es considerado un título clásico extremadamente profundo que probablemente luce la mejor animación de sprites de la historia. Los enamorados de un buen trasfondo argumental también iban bien servidos: "En *Alpha*, Ryu ganó una fan con Sakura y un enemigo mortal con Akuma, descubrimos la historia entre Chun-Li y M Bison, conocimos los orígenes de varios personajes, tenemos a Rose, las Muñecas Shadaloo y Karin Kanzuki", explica. "En *III*, tuvimos a Alex, Ibuki, los Illuminati y el mayor misterio de los juegos, Q".

Aún cuando la serie *Street Fighter* en sí no se estaba adaptando y desarrollando activamente para el cambio de milenio, el elenco principal de personajes era demasiado fuerte para desaparecer. Así, continuaron apareciendo en crossover a lo largo de títulos como *Capcom Vs SNK*, *Marvel Vs Capcom* y más adelante, en *Capcom Fighting Jam*. Aquello hizo que los jugadores empezaran a echar de menos la serie principal, y cuando se presentó *Street Fighter IV* en 2008, fue recibido

con una ola de entusiasmo masivo. Los personajes de *Street Fighter II*, de vuelta en esplendoroso 3D, con mecánicas adscritas a la fórmula clásica y verdadera con ciertos ajustes exitosos como la introducción de los Ultra Combos, que desplegaron finales espectaculares tras una gran azotaina.

"De repente, toda la industria del videojuego se centró en los juegos de lucha", dice Geoff. "Tenías el torneo nacional de GameStop, todas las tiendas estaban organizando sus propias competiciones. Fue como una resurrección de los títulos de lucha". Así pues, si bien *Street Fighter IV* no fue el único representante del género en aquella época, sí se constituyó con diferencia en el más popular, lo cual quedó patente en la masiva asistencia a la Evolution 2009. ►





» [Arcade] Caras conocidas, la clave para el atractivo de la serie, lo cual perjudicó la subsaga *Street Fighter III*.

"TENGO GRAN DEBILIDAD POR LA PELI DE JEAN-CLAUDE VAN DAMME DE 1994. SERA TERRIBLE, PERO VAYA SI NO ES EXTREMADAMENTE DIVERTIDA DE VER"

SCOTT MCCRAE



» [Arcade] *Final Fight* se ha convertido en parte del universo *Street Fighter*, gracias a sus luchadores compartidos.

» [Arcade] Traer de vuelta a Chun-Li para *Street Fighter III: 3rd Strike* fue un movimiento celebrado, pero tardío.



35 AÑOS DE
STREET FIGHTER
UN FENÓMENO CULTURAL

HOMENAJES

ALGUNAS DE LAS REFERENCIAS MÁS MEMORABLES A STREET FIGHTER EN EL CINE Y LA TELEVISIÓN

YUYU HAKUSHO

1992

■ Esta adaptación animada de un manga de aventuras sobrenaturales ofrece muchos cameos a personajes de *Street Fighter II* en el noveno episodio, «La Búsqueda Comienza». Entre la multitud se aprecian parecidos a Zangief, E. Honda, Dhalsim y Ryu. Deseando ver al maestro psíquico Genkai.



CITY HUNTER

1993

■ Esta peli de acción de Hong Kong, adaptación de un manga, tiene una secuencia completa basada en *Street Fighter II*. Después de que el personaje de Jackie Chan es arrojado contra una máquina recreativa, tiene alucinaciones con que su rival es Ken y consigue ganarle convirtiéndose en Chun-Li.



AMERICAN DAD

2010

■ En el episodio de Halloween «La Mejor Casa de Terror de Langley Falls», Steve Smith, disfrazado de GoBot, vence a Akiko, caracterizada como Chun-Li. Toshi, el amigo de Steve y hermano de Akiko, termina persiguiéndolos con una espada cuando Steve rompe su promesa de llevar a Akiko a casa antes de que atardezca.



FAMILY GUY

2011

■ Continuación del episodio «Tiegs Para Dos». La tintorería del barrio pierde la camisa favorita de Peter Griffin, y este irrumpe en casa del propietario de la tintorería para recuperar su camisa; todo culmina en una pelea homenaje a *Street Fighter II* que Peter pierde tras utilizar los movimientos de Ryu y Ken.



HI SCORE GIRL

2018

■ Otra adaptación manga pletórica de menciones a *Street Fighter*, cuenta la historia de Haruo Yaguchi, quien entabla una agresivamente cariñosa amistad con su rica y talentosa compañera de clase Akira Ono una vez esta lo gana en una partida de *Street Fighter II*. El juego dirige la trama de toda la serie.





» [PS2] Personajes de *Street Fighter EX* de Arika como Skullomania nunca aparecieron en la serie principal.



» [Arcade] Los personajes de *Street Fighter* aparecieron en otros juegos entre 2000 y 2007.



» Los cómics de Udon son ideales para conocer mejor a los personajes.

"RECUERDO IR AL
EVO CUANDO SALIÓ
STREET FIGHTER V
Y EN AQUEL TORNEO
HABÍA MÁS DE 5 000
PERSONAS"

JON KLIMAS



EVO MOMENTO 37

EL ÉPICO PARRY DE DAIGO, EL MEJOR MOMENTO DE JUEGO PROFESIONAL DE LA HISTORIA

■ Nos sorprendería saber que hay alguien leyendo esto sin conocer aquel sensacional momentazo de *Street Fighter* competitivo. Combatiendo en *3rd Strike*, la Chun-Li de Justin Wong tenía una gran barra vital en comparación con los pocos píxeles de vida del Ken de Daigo Umehara, pero este último da un giro impresionante a la

situación: ante la imposibilidad de bloquear puesto que el 'chip damage' (daño recibido en bloqueo) lo matará, utiliza el parry con milimétrica precisión quince veces consecutivas para detener el Supercombo del rival y seguidamente ejecutar el suyo propio para así ganar la ronda. Aquel vídeo se viralizó en 2004, algo extremadamente difícil que sucediera con un vídeo que no se pudo subir entonces a YouTube, puesto que YouTube no existía; esto cambió las opiniones de muchos sobre *3rd Strike* y llamó la atención de *Street Fighter* competitivo. "Explotó en todas partes. Todos lo vieron", dice Jon Klimas. "Y después de aquello fue como, 'Oh, ¿esa gente juega ese juego de forma competitiva?'".

Lo que hace que aquel momento fuera tan especial es que tiene mucho en común con lo mejor del deporte 'tradicional'. No hace falta saber de fútbol para apreciar un gol desde larga distancia, un tiro libre con efecto, ni siquiera que te guste el golf para asombrarse con un hoyo de un golpe. La mayoría de momentazos en los esports requieren



» Daigo repitió la hazaña diez años después, pero no llegó a ganar.

cierto conocimiento funcional del juego para comprenderlos, y si además se es consciente del tiempo necesario para ejecutar el parry, todo es mucho más impresionante. Sin embargo, el parry de Daigo es fácil de entender; incluso si no sabes nada sobre *Street Fighter*, tienes la sensación de estar viendo a un maestro en su trabajo.



» El vídeo acaba con "Tenías que estar allí"; lo cierto es que en diferido también es absolutamente cautivador.

► “Hay quienes empezaron en 2009, con *Street Fighter IV*”, dice Jon. “Yo también, porque fue entonces cuando empecé a jugar de manera competitiva, como un montón de gente empezó a hacerlo entonces”.

Al igual que *Street Fighter II*, *Street Fighter IV* tuvo una larga vida gracias a sus numerosas actualizaciones, sirviendo como foco principal a la escena competitiva durante siete años. “Recuerdo quedarme despierto hasta altas horas de la madrugada viendo las finales de *Super Street Fighter IV* del Evo 2011”, rememora Scott. “Y aunque los esports han crecido hasta la enormidad desde entonces, *Street Fighter IV* se percibió como el punto álgido en términos de expectación competitiva [durante mi época como fan]”. *Street Fighter V* también llegó en una ola similar de anticipación. “Recuerdo haber ido a aquel Evo cuando salió *Street Fighter V*. Había como 5 000 personas en aquel torneo”, cuenta Jon. “Creo que fue la mayor época de eventos centrados en *Street Fighter*. 5 000 personas es una cantidad asombrosa, incluso para algo tan relevante como el Evo”.

Con *Street Fighter 6* de camino, *Street Fighter V* está llegando al final de su ciclo de vida, habiendo sido uno de los títulos más jugados en la escena de la lucha. Pero mientras la última entrega de la serie aglutina la mayor parte de la participación, los juegos más antiguos mantienen sus propios seguidores. “Uno de los aspectos únicos de *Street Fighter* es que el sistema de combate cambia con cada entrega principal numerada”, advierte Matsumoto. “Por esta razón la gente aún juega

a títulos previos como *Street Fighter II*, *Street Fighter III* y *Street Fighter IV*, incluso cuando *Street Fighter V* es el juego actual. ¡Aún hay torneos para las pasadas entregas en curso! Me parece que es algo asombroso”. De hecho, cuando Jon ganó el evento de *Super Street Fighter II Turbo* en Combo Breaker 2022, iba a la cabeza de otros ochenta y siete competidores.

Y no es tanto la alegría de ganar, es ante todo el sentido de comunidad lo que hace que los jugadores vuelvan a *Street Fighter*. “Trabajaba en la industria del videojuego, en Modus Games. En 2020 llegó el COVID y quería irme a casa, estar cerca de mis padres. Esta es mi primera vez en California en tres años”, dice Geoff. “Ayer fue mi cumpleaños, y fui a un bar llamado Barcode en Los Ángeles dirigido por un fanático de *Street Fighter* llamado Richard. Invité solo a algunos amigos de la zona relacionados con *Street Fighter*, y acudieron muchísimos. Fue una locura”. Jon describe su amor por el juego “como el 90 % de la gente”, asegurando que “en nuestro grupo de Pittsburgh, siempre digo que no seremos los mejores, pero siempre nos divertiremos al máximo”.

Al preguntarles por qué creen que la serie continúa atesorando un elemento tan competitivo, los desarrolladores de Capcom lo tienen claro: “en pocas palabras, la pasión de los jugadores”, responde el director de *Street Fighter 6* Takayuki Nakayama. “Quienes vivieron la época en que *Street Fighter II* era popular en los salones recreativos, ahora propagan las noticias de los anuncios de juegos y colaboraciones, y ayudan a

crear una comunidad vibrante”. Kazuhiro Tsuchiya asiente. “Esto es aplicable a todas las marcas con gran recorrido, pero los desarrolladores aportan una visión de pasión por los juegos, que coincide con la pasión de los fans. Hacer avanzar la serie con nuestro amor compartido por ella es lo que diferencia a *Street Fighter*, creo yo”

S *reet Fighter* ha inspirado a muchos de nuestros entrevistados a adentrarse en la industria del videojuego. Nos cuentan cómo fue su trabajo, con tal inspiración realizado. “He estado comprando libros de arte de *Street Fighter* desde los años noventa, y analizando todas sus ilustraciones. Cuando aparecieron las adaptaciones domésticas, solía pausar rápidamente la partida para ver todos los cuadros de animación ‘a cámara lenta’”, cuenta Joseph. “Hice esto por diversión, pero me resultó útil cuando tuve que crear animaciones de combate para el trabajo. La mayor inspiración viene de la coreografía del personaje, especialmente las anticipaciones para los movimientos, y cómo recuperan la inactividad. *Street Fighter* nunca toma el camino fácil; crea movimientos complejos y creativos que fluyen en muy poco tiempo. Me desafío a mí mismo a idear movimientos con tal tipo de entusiasmo, y no conformarme con coreografías fáciles”.

“Estuve superobsesionado con *Street Fighter* durante siete años, con *Street Fighter IV* específicamente”, asegura Geoff. ►



► El muy americano Jean-Claude Van Damme, protagonista junto a la muy británica Kylie Minogue.

► Una de colaboraciones inesperadas: los personajes de *Street Fighter* como cartas de *Magic: The Gathering*.



► Cuando Hello Kitty se viste como M. Bison, ¿se vuelve malvada o está fingiendo?





"CUANDO CONSEGUÍ MI PRIMER TRABAJO EN CAPCOM, SE CONVIRTIÓ EN TRASFONDO DE NUESTRA VIDA"

IAN SLUTZ

► "Y si no me hubiera aferrado a ese amor durante tanto tiempo, no habría podido expandirme a otros juegos y trabajar en otros títulos fantásticos como *Divekick*, *Killer Instinct*, y el atípico juego de lucha *Override*". Ian descubrió que el juego estaba plenamente integrado en la cultura mientras trabajaba en los juegos de *Maximo*. "Cuando conseguí mi primer trabajo en Capcom, se convirtió en trasfondo de nuestra vida. Arrancar una compilación, jugar una ronda de *Street Fighter*, cerrar un error, jugar una ronda de *Street Fighter*."

La serie también influye mucho en que los fans realicen sus propios trabajos, como puede verse en el apartado 'Disfraces Alternativos'. O el blog de Steven, con la investigación de los aficionados que lo inspiraron, y las historias resultantes de ese amor por los personajes. "Empecé a escribir ficción como aficionado, para mí mismo y cuando tenía catorce años, lo cual me llevó a una comprensión mayor de los personajes, y a preguntarme cómo reaccionarían ante según qué situaciones", dice Steven. "Afortunadamente no necesité depender únicamente del canon principal durante mucho tiempo, gracias a alguien en GameFAQs que se hacía llamar Tiamat. Su guía para conocer el trasfondo de *Street Fighter* fue el estándar dorado durante años. Estaba fenomenalmente bien investigado y realmente profundizaba en la historia de los juegos, llegando incluso a traducir esta de los originales japoneses. Hoy día prefiero usar Fandom y fuentes oficiales para mi investigación, pero muchos interesados en el trasfondo de *Street Fighter* empezaron con Tiamat, incluyéndome a mí mismo".

Es ese amor por el grupo de personajes de la serie lo que realmente brilla, incluso en nuestros entrevistados orientados al juego competitivo; y aunque el elenco de *Street Fighter II* es el más querido por el público en general, hay mucho amor por las últimas incorporaciones, particu-



larmente por Rose, Karin y Rufus. "Mi favorita ahora mismo es la coreana Juri. Desde su debut en *Super Street Fighter IV*, me ha fascinado su personalidad maniaca, diseño visual salvaje y estilo de juego único. Me tiene absolutamente enganchado", reconoce Chris. "Como jugador competitivo, me siento orgulloso de 'representar' a mi personaje. Cuando peleo, es como si llevara a 'mi' Juri a la batalla, equipado con las habilidades que he pasado horas practicando. La pasión del jugador se expresa a través del juego, y la audiencia puede sentirlo, y prosperar con él".

Teniendo a *Street Fighter* tan integrado en la cultura pop, no se hace difícil imaginar que la serie podría durar otros 35 años.

"Posiblemente andemos por *Street Fighter 12* para entonces", sentencia Nakayama con una sonrisa. "Ni idea de cómo sería, así que solo puedo esperar que la gente todavía disfrute la serie para entonces". Matsumoto interviene, también riéndose: "estaba pensando lo mismo, treinta y cinco años nos llevaron a seis, espero tengamos doce en otros treinta y cinco! Haré lo posible para que la gente siga disfrutando la saga, incluso dentro de treinta y cinco años". Matt interviene con su opinión. "Imposible imaginar dónde estará *Street Fighter* cuando tenga setenta años. Desde 1987 a 2022 hemos sido capaces de realizar un Hadoken con un movimiento de cuarto de círculo y presionando un botón. ¿Y en 2057, con *Street Fighter 12*? Espero que siga siendo una opción. Pero incluso si *Street Fighter* evoluciona en algo que vaya más allá de las mecánicas básicas, seguirá existiendo una comunidad dedicada que juega los títulos clásicos".

Matt pasa a elucubrar una posible visión del futuro. "Dentro de treinta y cinco años, *Street Fighter V Champion Edition* y *Street Fighter 6* se encontrarán en un lugar similar a aquel donde ahora están *Super Turbo* y *3rd Strike*. Serán juegos clásicos que introdujeron a muchos usuarios en la comunidad de los títulos de lucha. Y sospecho que se jugarán junto con futuras generaciones de juegos de *Street Fighter*. Habrá algunos fans que preferirán quedarse en *Street Fighter 8* debido a un personaje específico, mientras que otros organizarán torneos anuales de *Street Fighter 10* por amor a su mecánica central. Esa es la belleza de la serie *Street Fighter*: significa muchas cosas diferentes para muchas personas diferentes. Espero que eso nunca cambie". Por nuestra parte tenemos la sensación de que mientras Ryu y el resto de la pandilla puedan hacer crossover con cualquier cosa y nunca percibirse como segundos, jamás cambiará. ✳



► [PS4] Las peticiones de vuelta a ciertas mecánicas de la serie se suceden desde la serie *Alpha*.



► [PS3] La entrega *Street Fighter IV* fue bien recibida, e impulsó todo el negocio de los juegos de lucha.



► [PS3] La expresividad de los personajes en los juegos de *Street Fighter* es muy divertida.



► [PS3] Incluso cuando ya había arrancado el MCU, Ryu seguía arreando a Iron Man.



► Amamos el detalle de convertir el dinero del Monopoly en Bison Dollars.

» Starry Marie se hizo ella misma su impresionante uniforme de Sakura.



» De izquierda a derecha, los luchadores de AEW Matt Jackson, Kenny Omega y Nick Jackson.



» Rob Zwetsloot está estupendo como la encarnación canosa del M Bison de *Street Fighter V*.

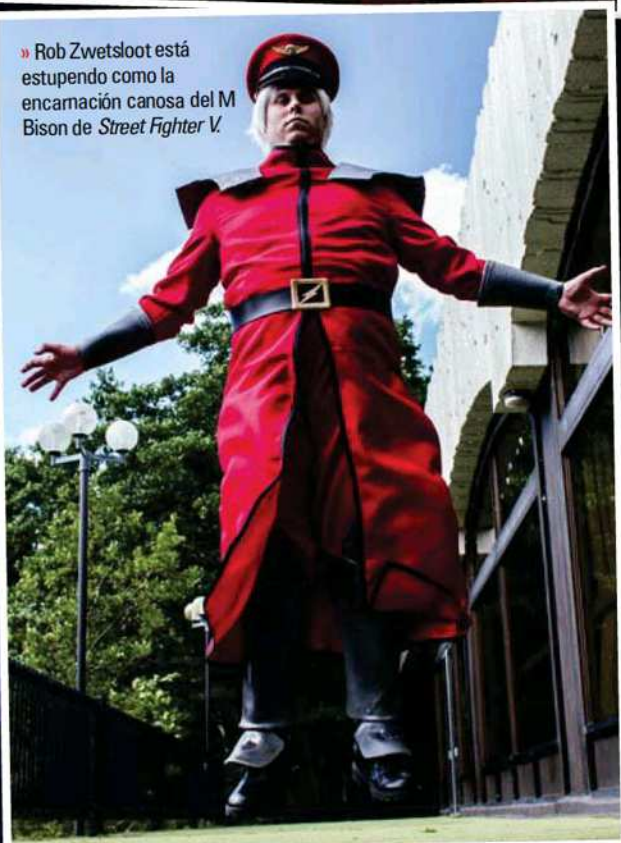


Foto © Alucard Photography

DISFRACES ALTERNATIVOS

¿QUÉ SE NECESITA PARA HACER COSPLAY DE UN PERSONAJE DE STREET FIGHTER?

■ El cosplay es una de las muchas maneras por las cuales los enamorados de *Street Fighter* expresan su amor por la saga. "Mi primer encuentro con *Street Fighter* fue, probablemente, en 2016 a través de unos amigos", recuerda Starry Marie. "Con sinceridad, me atrajo Sakura porque veo mucho de mí en su personaje. Nos parecemos un poco, pero aparte de eso, ella es extrovertida, decidida, de espíritu libre y con buen corazón". Es más que un disfraz trabajado, ya que Starry hizo el uniforme ella misma. "En aquel momento era muy novata en la confección de trajes, por lo que fue bastante difícil para mí. No había hecho demasiados cosplays, y nunca un seifuku o falda plisada. Posiblemente me llevó como cuarenta horas el hacerla".

Ese nivel de esfuerzo es habitual. "Este disfraz puede tardar hasta un mes en hacerse, dependiendo de tu tiempo libre, principalmente porque las piezas de la armadura están hechas a medida con termoplástico que se moldea con el calor, luego se imprime y pinta en varias sesiones", dice Rob Zwetsloot, cuyo disfraz de M Bison es la materialización de una larga ambición. "Siempre he adorado los villanos melodramáticos y exagerados,

y M Bison en los noventa fueron un gran ejemplo de esto. Desde su ridícula historia en los *Alpha* hasta la interpretación de Raúl Juliá en la película, rápidamente se convirtió en mi favorito. Añada un buen diseño de vestuario y tendremos lo que quise hacer durante años".

Hay famosos que se han puesto los trajes de los icónicos luchadores, y quienes practican artes marciales mixtas parecen particularmente atraídos por la serie. En el evento Fyter Fest de Elite Wrestling en 2019, Kenny Omega y los Young Bucks vistieron prendas inspiradas en Akuma, Ryu y Ken, mientras su colega Claudio Castagnoli hizo risas de una lesión que tuvo en el ojo en 2014, al comparar su nueva apariencia con la de Sagat. La luchadora de MMA Angela Hill llamó mucho la atención cuando se presentó a los pesajes vestida como Sagat o Dhalsim, y también lució un fabuloso disfraz de Elena para la Comic Con. Pero no tenemos solo a gente de los deportes de combate uniéndose a la diversión *Street Fighter*. Jamie Lee Curtis paseó de incógnito por Evolution 2015 bajo la máscara de Vega, y puedes ver a Himari Tsukishiro del grupo de idol japonés heavy metal vestida como Chun-Li, claro que sí.

» Cuando no está subida a un escenario, a Himari Tsukishiro le gusta disfrazarse de personajes como Chun-Li.



¿QUÉ PASÓ CON...?

JUEGOS QUE NUNCA VIERON LA LUZ DEL DÍA

» Plan de diseño original para lo que parece ser un escenario invertido, cortesía de Jas Austin.



» Antes de trabajar en Fido Dido, Jas Austin se hizo un nombre creando grandes juegos como Rex

platform
sprite
banner
background
windows

I ↔ II
III ↔ Nothing
IV ↔ V
VI ↔ VII
VIII ↔ IX

A lip of screen after tank is defeated.

FIDO DIDO

La mascota olvidada de 7-Up en los ochenta y noventa casi tuvo su propio videojuego. Por poco...

Texto de Daniel Major

LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** KANEKO USA
- » **DESARROLLADOR:** BITS STUDIOS
- » **PLATAFORMA:** SUPER NINTENDO
- » **NO-LANZAMIENTO:** 1994

» [Mega Drive] Fido mantiene su habitual actitud despreocupada. Tampoco parece que le importe mucho el diseño de niveles.



Si paseabas por el mundo a principios y mediados de los noventa, seguramente te habrás cruzado con Fido Dido, y probablemente habrás bebido de la misma lata que él. El adorable personaje de tebeo dibujado a mano con pelo rizado, apareció en todas partes en poco tiempo: desde estuches escolares a chaquetas de aviador. Sus creadoras Sue Rose y Joanna Ferrone le permitieron alejarse del idilio publicitario que mantenía con la bebida 7-Up, y se lanzó a vivir otras aventuras. Por ejemplo, en un videojuego.

En 1993, Kaneko USA recibió el encargo de llevar a Fido Dido y 7-Up a Mega Drive con Teeny Weeny Games como desarrolladores. El juego se completó, mostró en el Consumer Electronics Show de 1993 en Estados Unidos e incluso se anunció en numerosas publicaciones. Según

Sega Power, todo estaba listo para su lanzamiento. Desafortunadamente, Kaneko USA cerró y el juego pareció volatilizarse, aunque reapareció muchos años después como una ROM descargable.

Sin embargo, hay otro giro de cal en esta historia. Kaneko USA, al mismo tiempo, se acercó a Bits Studios, la compañía inglesa responsable de las excelentes versiones para Game Boy de R-Type y R-Type II, con intención de pedirles que llevaran Fido Dido a Super Nintendo. "Estoy seguro de que Bits y Kaneko no tenían relación previa antes de este proyecto, así que creo que este [Fido Dido] fue nuestro primer juego para ellos", recuerda Jas Austin, el autor del fabuloso plataformas de acción Rex para ZX Spectrum. La versión realizada por Bits de Fido Dido para Super Nintendo sería diferente a la de Mega Drive, y no tendría nada que ver con la marca 7-Up.



» [SNES] Fido en palo saltarín visitando el escenario de Cape Carnival.

"Joanna Ferrone y Sue Rose, las creadoras de Fido, nos dejaron bastante independencia", recuerda Jas. "El diseño del juego quedó en manos de Bits Studios. Siempre que los gráficos y el apartado visual encajaran con Fido, parecían felices. Nuestro juego no estaba vinculado con la marca de bebidas 7-Up, así que por parte de estos no hubo comentario alguno".

Jas recuerda que el equipo recibió un librito de instrucciones sobre la apariencia de Fido y cómo debería ser mostrado en el juego planeado. "Las creadoras de Fido proporcionaron al equipo un gran documento impreso que llamamos la 'Biblia de Fido'. Contenía numerosos dibujos ilustrados y poses de Fido Dido. Esto nos permitió hacer coincidir nuestro

ESTAS MASCOTAS SÍ LLEGARON A LAS TIENDAS

ONE STEP BEYOND FEATURING COLIN CURLY

1993, OCEAN

■ Al Amiga le encantaban las mascotas, quizá tuviera incluso demasiadas. Los fanáticos de Quavers estarán muy al tanto de que en *One Step Beyond* de Red Rat Software se presentó a Colin Curly, su mascota canina, quien protagonizó un juego de puzzles bastante entretenido.



COOL SPOT

1993, VIRGIN INTERACTIVE

■ Donde Fido Dido falló (en videojuegos), Cool Spot acertó y de qué modo: este personaje a unas gafas de sol pegado protagonizó varios juegos. Muchos dirán que su presentación lúdica fue el mejor de todos ellos, y no les falta razón. Verle surfando una botella de 7-Up lleva tu mente directamente a 1993. Buenos tiempos.



CHESTER CHEETAH: TOO COOL TO FOOL

1992, KANEKO USA

■ Cheetos no podía ser menos que Quavers, así que también se lanzaron a la aventura de protagonizar un videojuego, personificado por su mascota: Chester Cheetah, o Chester Cheetos como es conocido en España. Y el juego en sí es un plataformas bien plasmado y excelentemente animado.



» [SNES] Fido en monociclo avanzando por un pueblo lleno de campanas.

» [SNES] Todo parece amistoso y en orden, excepto por ese Space Invader.



» [SNES] El decorado se muestra invertido, excepto Fido, claro. Recuerda a *Castle Of Illusion*.

arte con la fuente, hasta el número de cabellos en la cabeza de Fido”.

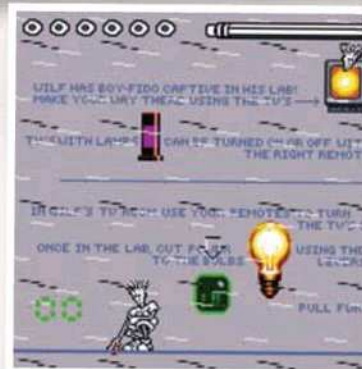
Jas no sabía nada de Fido Dido al margen de los anuncios de 7-Up en los que aparecía, pero al bucear en la historia de Fido, Jas y el resto del equipo pudieron hacer que su juego fuera aún más interesante según comprendieron cómo evolucionó. “Solo conocía a Fido Dido por los anuncios de 7-Up”, admite Jas. “Más tarde, cuando empecé a trabajar en el juego, descubrí que había protagonizado una exitosa tira cómica antes de que le llegara la fama de 7-Up. Pronto me hice fan de Fido, y sentí que con todos esos datos, toda esa información, podríamos crear un gran videojuego”. Jas menciona su apariencia distintiva que surgió de “usar el impactante estilo de los personajes en blanco y negro sobre entornos detallados y coloridos”, y cómo aquella apariencia tan llamativa casaba con las “extravagantes y no violentas mecánicas”.

Pero tan pronto como el pobre Fido Dido había conseguido su nueva aventura Nintendo, tanto este juego como el previsto para Mega Drive fueron cancelados con lo que las esperanzas de aparecer fuera de las viñetas del tebeo y las latas de 7-Up se volatilizaron.

Pero entonces, ¿qué ocurrió en realidad? ¿Por qué se canceló el juego de SNES, por qué no se publicó el trabajo ya realizado? Jas no termina de comprenderlo pero intenta, con la parte de historia que conoce, ofrecer una explicación. “Por lo que entendí, Kaneko simplemente dejó de hacer juegos”, nos cuenta sobre la repentina cancelación. “Más tarde, en 1994, se supo que cerraron su oficina americana y eso los llevó a cancelar muchos juegos, incluido el nuestro. *Fido Dido* estaba terminado, e incluso había superado nuestras pruebas internas; así que fue una verdadera sorpresa que se cancelara”.

Como Jas comenta, Kaneko USA dejó de hacer juegos, y abandonó la industria del videojuego (en Estados Unidos) en algún momento de 1994... casi al mismo tiempo que apareció cierto personaje, de nombre Cool Spot. Afortunadamente, este no es el final de la aventura para Fido Dido.

En mayo de 2014, Jas consiguió rastrear la ROM inédita del juego y amablemente nos permitió atisbar un vistazo de lo que habría sido el juego final, publicando algunas capturas de



» [SNES] Bits Studios incluyó consejos para los recién llegados al mundo de Fido.



» [SNES] ¿Quién no ha soñado con meterse en esa peli del Canal+, aunque estuviera codificada?

pantalla en redes sociales, y un video del primer nivel completo; es particularmente destacable el enfoque no violento del juego, con Fido Dido enfrentándose a los malos tan solo con un yoyó.

La introducción muestra a nuestro héroe entrando en una habitación y siendo succionado por el televisor, mientras el villano de la historia que el juego cuenta, explica que los amigos de Fido han sido capturados y transportados a otro mundo a través de la TV. Fido, absorbido a su vez, debe salvarlos. Una pena que el juego de SNES se cancelara ya que el diseño de niveles aparenta ser más profundo que su contrapartida lúdica en Mega Drive, gracias a las

inteligentes decisiones de diseño tomadas y las mecánicas de juego empleadas, como el empleo del yoyó para abrir puertas y golpear obstáculos, de una forma similar a como utiliza *Earthworm Jim* su cuerpo, igual que si fuera un látigo. “A día de hoy todavía no sé de ningún protagonista de videojuego que maneje un yoyó mientras monta un palo saltarín”, concluye Jas.

Tristemente, a pesar de todo lo prometido y al arduo trabajo de Bits, el juego planeado no pudo ser y debido a ello, la gran aventura en el mundo del videojuego de Fido Dido, simplemente se diluyó en el aire, como el gas en una lata de refresco abierta. ★

EL VICIO DEL SILICIO



CUANDO LOS BITS SONABAN EN LA RADIO ESPAÑOLA

'El Vicio del Silicio' fue uno de los programas de radio pioneros en España centrados exclusivamente en la informática. Se emitió en Radio Bilbao - Cadena SER entre los años 1985 y 1988. Su creador Fermín Rotaetxe, acompañado por la voz robótica de Txiplicio y su equipo de colaboradores, llenaron los transistores del Gran Bilbao de noticias, reportajes y análisis de las últimas novedades del mundo de la informática.

Texto de Julen Zaballa García

Hablar con Fermín Rotaetxe de 'El Vicio del Silicio' ('EVDS') es como subirse a una máquina del tiempo y viajar al pasado de la radio en Bilbao. Este antiguo DJ, empresario y programador de 72 años continúa disfrutando de la música como el primer día, tanto de las viejas como de las nuevas propuestas. Fundó varias bandas de pop y rock -Cetros, Ópalos, Trastos y Prismas- con algunos de los amigos que tenía cerca del barrio de Castaños donde vivía. Sin embargo, fue en su labor de DJ y locutor como se hizo conocido en la capital vizcaína. "Había tenido una pequeña experiencia presentando grupos musicales en eventos y un día

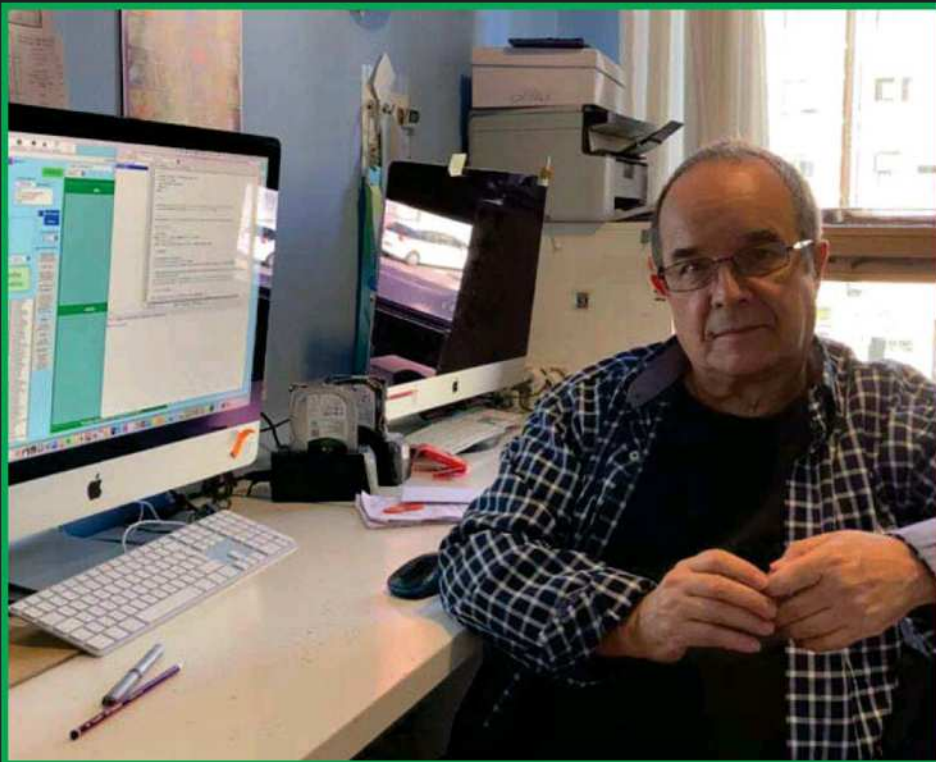
me acerqué a la discoteca OVNI. Le eché morro y me dejaron subir a la cabina", de donde ya no se bajó hasta su entrada en Los 40 Principales.

En el año 1978 surgió la oportunidad de su vida. La Cadena SER organizó un concurso de DJs a nivel nacional. El premio consistía en un viaje a Los Ángeles (Estados Unidos) y un contrato de seis meses como locutor en Los 40 Principales. Rotaetxe aprovechó la trasera

de uno de los negocios de hostelería que tenía en Bilbao para grabar la maqueta que entregó, en persona, en la emisora de Radio Bilbao - Cadena SER. Su propuesta fue la ganadora.

Quienes le conocen, dicen de él que es una persona "inquieta", capaz de ilusionarse por decenas de proyectos y de hacer disfrutar a sus compañeros de fatigas en el día a día. Pero, sobre todo, destacan su pasión por la música y la informática. Su afición por este campo llegó con un ZX 81 que le dejó un conocido. "Me parecía emocionante meter una serie de palabras y que ocurrieran cosas en la televisión. Así que me compré un VIC 20, un Commodore 64...".





La música y la informática han sido las dos grandes pasiones del locutor y DJ Fermín Rotaetxe.



Metido en la cabina del OVNI, Fermín Rotaetxe hizo bailar a varias generaciones de cuadrillas.

Concurso de «disc-jockeys» en la SER

Fermín, el ganador, es de Bilbao



Pepe Domingo Castaño y Fermín, el ganador

De entre todos los concursos que usualmente convocan los medios de difusión durante el verano, el que más interés ha despertado entre los jóvenes ha sido, sin duda alguna, el organizado por la cadena SER. Se trataba de elegir el mejor «disc-jockey» del país a través de un concurso.

El tiempo fue pasando. Se presentaron más de mil quinientos aspirantes repartidos por toda España. La expectación en el teatro del Parque de Atracciones de Madrid era enorme y el lleno de público fue total. Antes de darse a conocer el resultado final del concurso se hicieron entrega de los Discos de Oro que el programa «El gran musical» otorga anualmente. Estos recayeron en María Bazar y en el famoso Richard Clayderman.

Pepe Domingo Castaño leyó el nombre del ganador.

Según nos confesó, ni el mismo sabía en quién había recaído el premio, ya que su nombre se encontraba en un sobre cerrado. Fermín, el «disc-jockey» que se presentaba por Bilbao, fue el ganador de un viaje a California y de un contrato por seis meses como locutor de FM en la cadena SER. Fermín Rotaetxe es un hombre de sobria conocida en los ambientes musicales de Bilbao, y ha trabajado desde pinchadiscos de discoteca hasta de técnico de sonido.

La fiesta no terminó aquí. Mientras Richard Clayderman salía por la puerta trasera del teatro y era materialmente arrollado por las jóvenes que le esperaban para pedirle autógrafos comenzaba la actuación de Colosseum II, uno de los grupos de «rock» progresivo más prestigiosos de Inglaterra. —Juan Carlos DE ROJO.



El grupo Colosseum II en plena actuación

El concurso de DJ consistió en la promoción de un disco recopilatorio de canciones incluidas en una banda sonora.



Los primeros programas de 'El Vicio del Silicio' se emitieron desde este antiguo estudio de Los 40 Principales en Bilbao.

Fermín continuó como locutor de Los 40 Principales hasta 1985. Le entró el gusanillo por la informática y abandonó temporalmente la radio para dedicarse a varios proyectos vinculados con los ordenadores. Fue así como conoció a «otros locos de los microordenadores». «Vi que había interés y se me encendió la bombilla. Fui a Radio Bilbao y hablé con el que era, por entonces, su máximo responsable. Le propuse que me dejara una hora a la semana para hacer 'El Vicio del Silicio' y aceptó», recuerda con orgullo.

HACIENDO HISTORIA

'EVDS' contó con tres temporadas. La primera comenzó a emitirse en octubre de 1985 y convirtió los martes de nueve a diez de la noche en una hora mágica. Cientos de aficionados a la informática sintonizaban la 89.5 FM de Radio Bilbao. Era entonces cuando la voz de Fermín Rotaetxe entraba en las casas, dando paso a un programa centrado en la tecnología, la informática y los videojuegos.



Yolanda López y Juan Carlos Otaola, los primeros locutores de Radio Bilbao que colaboraron en 'El Vicio del Silicio'.

«El primer programa lo preparé yo en mi casa, pero los siguientes los hicimos en directo en el estudio que estaba en un sexto piso de la calle Rodríguez Arias de Bilbao, detrás del Hotel Carlton. Aún así, llevaba alguna sección enlatada, porque siempre he preferido llevar las secciones montadas para darle el ritmo que quería».

El equipo de la primera temporada de 'EVDS' lo completaban los locutores de Los 40 Principales Yolanda López y Juan Carlos Otaola, quienes realizaban las cuñas y se encargaban de locutar las noticias extraídas de revistas como *MicroHobby* o *Muy Interesante*. También usaban una enciclopedia de informática por fascículos llamada *Mi Computer* (Ed. Delta, 1984) para explicar a la audiencia los términos más técnicos.

Tanto López como Otaola grababan los textos que Rotaetxe les pasaba, pero ambos han afirmado a Retro Gamer que no eran expertos en la materia y en muchas ocasiones, no tenían ni idea de lo que estaban leyendo. No ▶



(De arriba a abajo y de izquierda a derecha) José Macías, Sergio Vallinas, David Santamaría, Joseba López de Arroyabe, Oscar Campos, Alberto Zorrilla y Fermín Rotaetxe.



Aquellos jóvenes locutores de Radio Bilbao continúan en activo y son reconocidos profesionales de las ondas.

▶ obstante, López y Otaola tienen muy buen recuerdo de 'EVDS'. "Era un programa muy divertido y alocado para trabajar".

En sus primeros compases 'EVDS' tenía un formato sencillo, sobrio, divulgativo, muy vinculado a la información con algunos pequeños sketches de humor y, por supuesto, "la mejor música del momento": The Beatles, Aretha Franklin, The Rolling Stones, Gwen Guthrie, Hong Kong Syndikat, Dire Straits o los míticos Kraftwerk. "Al emitir dentro de la programación de Los 40 Principales teníamos que meter una canción cada diez minutos". La primera temporada de 'EVDS' finalizó tres meses después de su primera emisión. "Fue muy corta, pero sirvió como banco de pruebas para lo que llegaría más tarde", explica el DJ bilbaíno.

EL NUEVO CUARTEL GENERAL

Entre la finalización de la primera temporada -Nochevieja de 1985- y el comienzo de su segunda -4 de noviembre de 1986-, Rotaetxe estuvo involucrado en varios proyectos; pero sobre todo en evolucionar la fórmula del programa. Para ello, se rodeó de colaboradores y también aficionados a la microinformática como Óscar Campos, Joseba López de Arroyabe, José Macías, Sergio Vallinas, Alberto Zorrilla y David Santamaría; a los que se sumaron los locutores de Radio Bilbao Cristina Ardanza, Juan Carlos de Rojo, Jesús Mari de la Riva y Borja Bilbao.

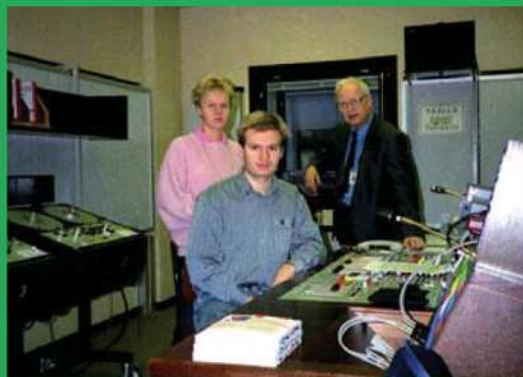
El director de 'EVDS' y sus colaboradores más cercanos abandonaron los estudios de Radio Bilbao y se instalaron en un piso ubicado en las torres de Zabalburu de Bilbao. "José Macías entró en contacto con nosotros y nos solucionó la logística. Tenía un piso nuevo sin ocupar, así que nos propuso convertirlo en el cuartel general de cara a preparar los programas de la segunda temporada". Cubrieron minuciosamente todo el suelo con cartón, compraron unas tablas, caballetes y unas sillas, y llevaron dos ordenadores Amiga 1000, un pequeño Mac Plus y algún microordenador. "También llevamos aparatos de grabación como un magnetófono Otari de cuatro pistas, un Revox y una pletina de casete", añade el locutor vasco.

EL BOLETÍN DEL USUARIO, UN GERMEN DE RED SOCIAL



■ Las decenas de programas que se emitieron en la primera temporada de 'El Vicio del Silicio' fueron más que suficientes para crear toda una comunidad de oyentes. El programa se escuchaba en el entorno del Gran Bilbao —una población aproximada de un millón de personas—, por lo que su influencia era "relativamente limitada" respecto a otros programas coetáneos de emisión nacional como 'Sábado Chip' (COPE). Aún así, el contestador telefónico y la redacción se llenaba todas las semanas de mensajes y cartas pidiendo más información sobre los microordenadores y preguntando cómo podían contactar con otros aficionados. De esta manera surge el 'Boletín del usuario del club del silicio' con el objetivo de reunir aquellas personas que tenían una misma pasión. En total, más de seiscientos socios de toda Bizkaia recibieron tres fanzines durante los dos años y medio en el que 'EVDS' estuvo en antena. Editados por Rotaetxe junto a su pequeño grupo de colaboradores, el boletín incluía pequeños reportajes e informaciones pero, sobre todo, "funcionaba como una red social". Los interesados dejaban en el contestador del programa o enviaban por carta sus datos personales, una dirección postal, un teléfono de contacto y el microordenador que tenían en casa. Mediante un listado publicado en las páginas interiores, los entusiastas que vivían cerca entre sí podían localizarse para compartir conocimientos y material informático. "Lo imprimíamos, lo llevábamos a hacer fotocopias y lo enviábamos todo sin pedir nunca dinero. Hoy día, con la Ley de Protección de Datos, sería imposible".

CUANDO EL SOFTWARE SE TRANSMITÍA POR LA RADIO



Los Audiobaudios de 'El Vicio del Silicio' o la idea de transmitir el sonido de un programa por la radio que los oyentes pudieran grabar y luego cargar en sus máquinas domésticas fue una idea innovadora en España. Sin embargo, en Europa ya se habían documentado previamente algunas propuestas similares.

Uno de los primeros casos nos sitúa entre los años 1979 y 1980 en Holanda. La emisora Nederlandse Omroep Stichting (NOS) emitía el programa de radio 'Hobbyscoop', dirigido a fanáticos del sonido, radioaficionados y a las TICs. Una vez por semana sus responsables transmitían un periódico digital en lenguaje BASIC que los oyentes podían grabar en un casete, cargarlo en su microordenador y leerlo.

Las primeras versiones del periódico 'Hobbyscoop' eran para máquinas concretas como el TRS-80, Commodore PET, Apple II o Exidy Sorcerer. Esto obligaba a NOS a transmitir cada software cuatro veces con pequeñas variaciones en el código BASIC. De esta necesidad surge el llamado 'esperanto de las computadoras': BASICODE. Los programas se codificaban en este formato y, con una sola emisión y el programa conversor BASCODER que tenían que tener los oyentes, el software enviado se adaptaba a los distintos microordenadores de la época.

Como curiosidad, la emisora estatal de la República Democrática Alemana siguió transmitiendo hasta el año 1992 programas e informaciones por medio del estándar BASICODE.

HACIENDO HISTORIA EN EL REINO UNIDO

La estación de radio local independiente Radio-West (Bristol, Reino Unido) también hizo historia en la transmisión de software a través de las ondas. En 1983, los ingenieros de la emisora Tim Lyons y Edwin Tozer tenían un programa de radio llamado 'Datarama' que se emitía los lunes a partir de las 19:30 horas, y estaba exclusivamente dedicado al mundo de la informática.

Al igual que los holandeses NOS, decidieron compartir todo tipo de software gratuito a través de la onda media y VHF. La primera información digital que retransmitieron fue para el BBC Micro y ZX81. Fue una imagen en blanco y negro de la actriz de la serie Los ángeles de Charlie, Cheryl Ladd.

No fue el único caso en el Reino Unido. Según recoge un reportaje de Lewis Packwood para Kotaku.com, a pocos kilómetros de Bristol, en Worcester, el programador y copresentador del programa 'Computer Club' en Radio Wyvern, Simon N. Goodwin (Gold Mine, 1983), creó una tarjeta de

Navidad animada y con música en lenguaje BASIC. Goodwin la retransmitió para sus oyentes en diciembre de 1983 en dos versiones: una para el ZX Spectrum 'Gomas' y otra para el TRS-80.

Este tipo de emisiones comenzaron a popularizarse más allá de Reino Unido y Holanda. El 21 de agosto de 1985, el magazine de tecnología 'Radio Rex' de la compañía de radiodifusión pública de Finlandia YLE emitió, durante 33 segundos, un programa informático, tal y como recoge un reportaje de Matthew Lasar para Arstechnica.com. El software, creado por el doctor en filosofía y escritor Kai R. Lehtonen junto al director editorial de Kouluradio, Eero Syrjäs, podía calcular el tiempo transcurrido entre dos fechas. El experimento fue todo un éxito ya que fue descargado a 600 kilómetros de la emisora de radio.

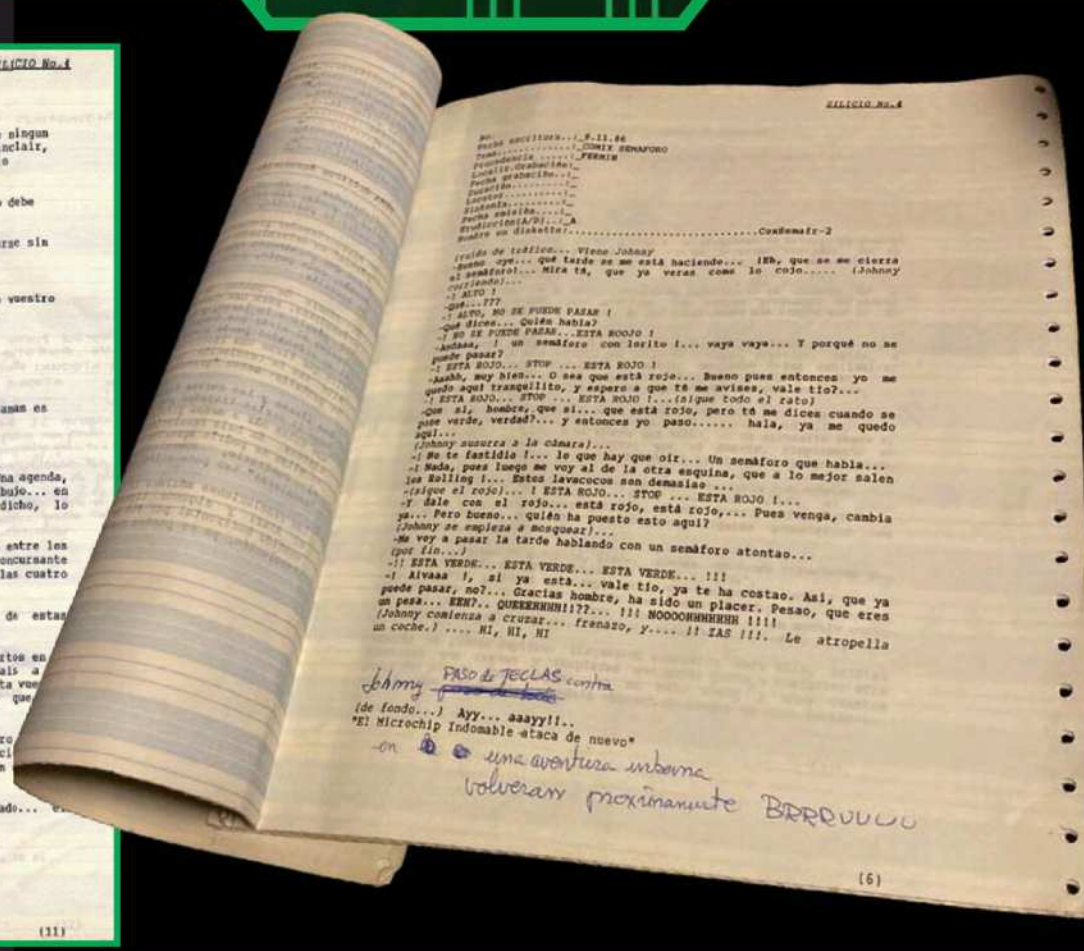
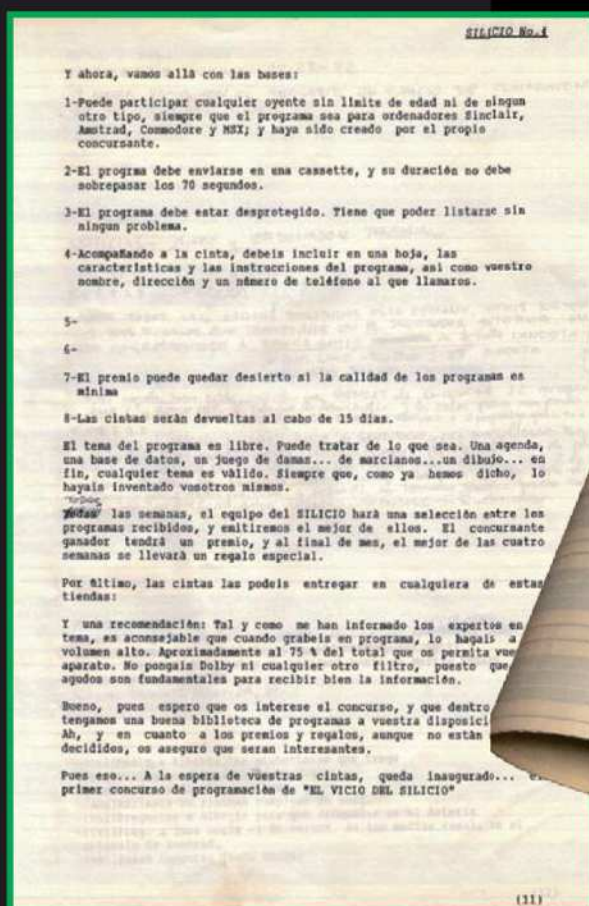
En 1986 Lehtonen lideró la producción de un nuevo programa de radio de media llamado 'Silikoni'. Se emitía todos los jueves a las 18:30 horas y transmitían, entre otras cosas, programas BASIC creados por los oyentes. Las transmisiones finalizaron en diciembre de 1988.

MÚSICA Y BITS EN YUGOSLAVIA

El último caso destacado nos lleva a la antigua Yugoslavia. En concreto, hasta un programa musical llamado 'Ventilator 202' que se emitió en Radio Belgrado 202 entre los años 1983 y 1986. En su web www.modli.rs, el locutor y director del programa, Zoran Modli, cuenta que el editor de la revista informática Racunari, Jova Regasek, se puso en contacto con él con la idea de enviar un programa de Spectrum por las ondas. A finales del otoño de 1983 emitieron por la radio una rutina corta llamada Paginator creada por el programador y periodista serbio Dejan Ristanovic.

Durante los siguientes tres años, 'Ventilator 202' pasó a transmitir más de 150 programas para ZX Spectrum, Commodore 64 y el microordenador eslavo build-it-yourself y diseñado por Voja Antonic, Galaksija. La mayoría eran rutinas para el uso diario, aunque también se emitieron programas para hacer cálculos matemáticos, pequeños softwares educativos, mini-enciclopedias, juegos simples, periódicos digitales e, incluso, un simulador de vuelo.

Con la llegada de los ordenadores de 16 bits, el auge de los disquetes y su capacidad de almacenamiento frente a los casetes, grabar una señal de radio dejó de tener sentido; y, por lo tanto, este tipo de contenidos radiofónicos fueron desapareciendo poco a poco.



Los guiones de 'EVDS' incluían reportajes propios y extraídos de otras publicaciones. Pero sobre todo, a Fermín le encantaba crear una historia como hilo conductor, a través de la cual, poder unir las secciones del programa y dar rienda suelta a los locutores.

► Con toda esta cacharrería ya no era necesario hacer el programa en directo desde Radio Bilbao. “Lo emitíamos enlatado con alguna sección en directo”, matiza Rotaetxe. A consecuencia de ese “laboratorio sonoro”, el programa perdió la frescura del directo, pero ganó en calidad, estructura y ritmo; y les permitió hacer algunos experimentos como Mercabit –un espacio para la compra-venta de hardware y software entre oyentes–, los Audiobaudios y Txiplicio.

TXIPLICIO, EL COMPAÑERO METÁLICO

En aquella segunda temporada de 'EVDS' surge la figura de Txiplicio, el compañero cibernético de Fermín Rotaetxe que aportaba la nota simpática y divertida al programa. “Desde el primer momento pensé que era más amena la participación de dos voces por lo que creé a

Txiplicio, una voz surgida a través del software tipo ‘text to speech’ denominado ‘Speak’ que venía incluido en el ordenador Mac Plus que teníamos en el estudio. De ahí que Txiplicio tuviera ese acento yankee”.

Para dar vida a Txiplicio, el locutor tenía que escribir las sílabas en el ‘Speak’ en modo fonético. Por ejemplo, para que dijese ‘El vicio del silicio’ había que escribir ‘Ehl bythiow dehl Seeleethyioh’. Tal era el trabajo que Rotaetxe desarrolló un pequeño programa para automatizar el proceso. “Además, le añadí cierto código para que pudiera aumentar la entonación y simular acentos, comas y hasta para hacerle cantar, reír o recitar poemas”.

Todas las conversaciones con Txiplicio están montadas. “Buscaba la máxima naturalidad posible y por eso le di el rol de gruñón y pasota. Incluso le hice que estuviera enamorado de la locutora Cristina Ardanza”.

LOS AUDIOBAUDIOS

Otra de las locuras surgidas en la segunda temporada fue la sección de los audiobaudios, que convirtió a ‘EVDS’, una vez más, en el programa de radio español pionero en emitir software a través de las ondas de radio.

La idea surgió de manera espontánea. En aquellos tiempos, uno de los soportes más usados para almacenar programas eran las cintas de casete. Descubrieron que el sonido de los bits grabados en una cinta podían enviarse por las ondas al igual que una canción. “Llegamos a la conclusión de que si alguien lo grababa en su casete y luego se lo ponía al ordenador, podía cargar los datos originales”.

Según recuerdan, los audiobaudios eran muy cortitos. “No podían superar los 60 segundos de emisión en la radio porque los pitidos eran muy molestos para los oyentes”. La primera prueba fueron unos 6 kb que escondía un mensaje. “No sabíamos si iba a funcionar, así que les pedimos a los oyentes que nos llamaran si lo habían conseguido”, recuerda el colaborador David Santamaría en una entrevista realizada al podcast El Mundo del Spectrum.

Siempre, antes de emitirlos, avisaban a los oyentes para que prepararan sus cintas de casete o bajaran el volumen de su transistor. Mientras, Santamaría se encargaba de explicar en qué consistía el audiobaudio de esa semana, qué tipo de software era y para qué plataforma. Posteriormente, daban luz verde a la emisión del “sonido de los bits al caminar”, tal y como define Rotaetxe a los característicos conjuntos de pitidos. Si la radio en las casas estaba bien sintonizada y las condiciones atmosféricas eran



ESCANEA ESTE QR,
¡Y DESCUBRE CÓMO ERA
‘EL VICIO DEL SILICIO’!

Escaneando este QR podrás descargar un programa de radio completo y varias secciones de ‘El Vicio del Silicio’. Su creador, Fermín Rotaetxe y Retro Gamer España quieren que 35 años más tarde, puedas revivir las mismas sensaciones que aquellos jóvenes radioyentes que sintonizaban los martes, de 21 a 22 horas, la 89.5 FM de Radio Bilbao-Cadena Ser desde 1985 a 1988.



'EVDS' es, por méritos propios, un programa de radio pionero en toda España y todo un fenómeno radiofónico local en Bizkaia.

las adecuadas, muchos oyentes recibían los programas sin problemas.

Pokes, pantallas de carga, algunos minijuegos como un clon del *Pac-Man* en código máquina, un programa para pintar gráficos en MSX, un conversor hexadecimal para Spectrum, un generador de sprites para Commodore 64... Cada semana el audiobaudío estaba enfocado a un microordenador diferente. "No emitimos nunca nada ilegal", se defiende el locutor bilbaíno.

Preparar todos los contenidos para un programa de 'EVDS' llevaba su tiempo. "Casi una semana —específica— y todo ello sin ningún tipo de retribución. Lo hacíamos por el placer de hacerlo".

FINAL ABRUPTO

El enorme esfuerzo realizado por el equipo tuvo su recompensa convirtiendo a 'EVDS' en un programa de éxito local que hizo que algunas empresas y tiendas vinculadas al mundo de la informática comenzaran a mostrar su interés por este espacio radiofónico como plataforma para anunciar sus productos.

Es el caso de las distribuidoras españolas de videojuegos como ERBE, Opera y Dinamic que enviaron algunos de sus títulos para que fuesen analizados en el programa de radio. *Dragon's Lair*, *Gauntlet*, *Stallone Cobra*, *Cosa Nostra*, *Livingstone Supongo* o *Enduro Racer* fueron algunos de los que pasaron por el programa.

Todo parecía indicar que la tercera temporada de 'EVDS' sería un nuevo éxito. El 5 de noviembre de 1987 se daba el pistoletazo de salida con algunos cambios. La emisión pasó de los martes a los jueves, pero manteniendo el horario y el

formato. Sin embargo, en febrero de 1988 el programa desapareció de las ondas, de una semana para otra, sin dar ningún tipo de explicaciones.

La pérdida de ilusión de Rotaetxe por el programa es uno de los argumentos más destacados. Quienes conocen y han trabajado con él aseguran que en su cabeza siempre tiene "miles de ideas y proyectos en ebullición" y, por aquel entonces el locutor ya estaba colaborando en la televisión pública vasca (ETB), en el programa Teletxip.

"Reconozco que la despedida no fue lo mejor de 'El Silicio'. Seguro que con esfuerzo, podría haber puesto un colofón como es debido, pero ya no tenía ni mucho tiempo ni muchas ganas. Además, aunque luego no resultara así, en aquel momento estaba convencido de que Teletxip sería su continuación en la tele".

La desaparición de 'EVDS' dejó huérfanos a cientos de oyentes. Durante sus tres temporadas se comentaron más de 300 juegos, 500 artículos sobre hardware, software y demás productos, más de cuarenta audiobaudíos, veinte informes monográficos y casi mil noticias. Es, por méritos propios, un programa de radio pionero en toda España y todo un fenómeno radiofónico local del que muchas personas continúan guardando un nostálgico recuerdo. Incluso fue la semilla para que una generación entera de jóvenes se decidieran por estudios vinculados a la informática, la electrónica y los videojuegos. ★

Agradecimientos: Tais San José, Cristina Ardanza, Juan Carlos Otaola, Yolanda López, Asociación RetroAcción, El Museo de Informática Histórica y El Mundo del Spectrum podcast.

Radio station bursts into data

By George Halladay
RADIO West, the Bristol-based independent local radio station, is about to make broadcasting history.

On Monday it will become the first in the world to transmit data information that can be programmed into computers during a live programme.

The short bursts of information will be heard during a new weekly series called *Datarama*.

It is aimed at micro-computer enthusiasts from schoolchildren to small businessmen.

The information will be broadcast on both the station's medium wavelength and VHF.

The first burst of electronic information on Monday will produce a Teletex type picture of film actress Cheryl Ladd.

The men behind the whole idea are Radio West's chief engineer, Tim Lyons, aged 31, and senior engineer Edwin Tozer, 26.

The information can either be received by a computer directly through a radio or through a cassette player. The first 30 minute programme goes out on Monday night at 7.30 pm.

Las emisiones de software por las ondas era tan novedoso y curioso que los medios de comunicación se hicieron eco de aquellas hazañas tecnológicas.

EL SPIN-OFF TELEVISIVO



Las traducciones al euskera de los guiones mejoraron gracias al Diccionario de términos informáticos editado por EUTG.



Los Commodore Amiga 500 y Amiga 1000 fueron las estrellas de Teletxip gracias a sus gráficos vistosos, las imágenes en movimiento y sus capacidades musicales.

En 1987, durante el desarrollo de la segunda temporada de 'El Vicio del Silicio' ('EVDS') en Radio Bilbao-Cadena SER, Fermín Rotaetxe empezó a coquetear con ETB, la televisión pública vasca. Todo surgió de una llamada del periodista Mikel Lejarza que, por aquel entonces, era director de programas de la cadena autonómica.

Rotaetxe conocía a Lejarza del mundo de la radio y tenían conocidos en común. "Me llamó y me preguntó si podía hacer para televisión un programa como 'El Vicio del Silicio'. Le contesté que sí, le hice un informe y empezamos a tener reuniones sobre cómo hacerlo". La intención del locutor bilbaíno era trasladar el espíritu de 'EVDS' a la tele, "pero cuando empezamos a concretar me puso las siguientes obligaciones: tenía que ir en la parrilla infantil y en euskera. Así que se esfumó toda mi esperanza de llevar la audiencia radiofónica de 'El Silicio' a la tele". Aún así, aceptó el reto.

Viendo el enorme proyecto en el que se había embarcado, Rotaetxe descargó parte de sus obligaciones en la productora vasca RGU y asumió el papel de director del programa. En enero de 1988 presentaron a ETB el proyecto de Teletxip. Se trataba de doce capítulos experimentales de media hora enfocados al público infantil y juvenil, tal y como detalló el consejero delegado de RGU, Juan Luis Ramón Goitiandia, a la revista AMSTRAD Sinclair Ocio (Nº 2. Abril 1989).

Dos meses más tarde, el miércoles 13 de abril de 1988, el canal ETB 1 estrenaba el primer episodio de Teletxip con una sintonía de cabecera que quedaría para el recuerdo: «Pop Goes The World», del grupo Men Without Hats. Este spin-off televisivo de 'EVDS' contaba con prácticamente las mismas secciones que el programa de radio. De hecho, Rotaetxe volvió a confiar en sus colaboradores más cercanos para sacar el proyecto adelante.

Los primeros programas se grabaron en los estudios de ETB en Miramón y Edertrak en Bilbao, y tenían una orientación "más técnica" con pequeñas secciones sobre videojuegos. La actriz Elena Korkuera y el escritor y filólogo Joanes Urkijo fueron los conductores de Teletxip durante la primera y segunda temporada.

Según cuenta Rotaetxe, los guiones los escribía en castellano y Urkijo los traducía al euskera. "Lo más complicado era llevar los términos informáticos del inglés y castellano al euskera. No teníamos ejemplos ni nadie que nos marcara las reglas, así que es posible que Joanes tuviera que utilizar sus conocimientos para crear, inventar y ajustar algunas palabras y conceptos al euskera".

Otro de los problemas a los que tuvieron que enfrentarse fue cómo capturar y poder emitir por televisión las imágenes de los videojuegos y programas de software. Sin embargo, al poco tiempo, las distribuidoras de software -ERBE, Manhattan Transfer o Amstrad, entre otras- vieron el potencial de Teletxip para la difusión de sus productos y comenzaron a mandarles todo el material audiovisual necesario.

AIRES RENOVADOS

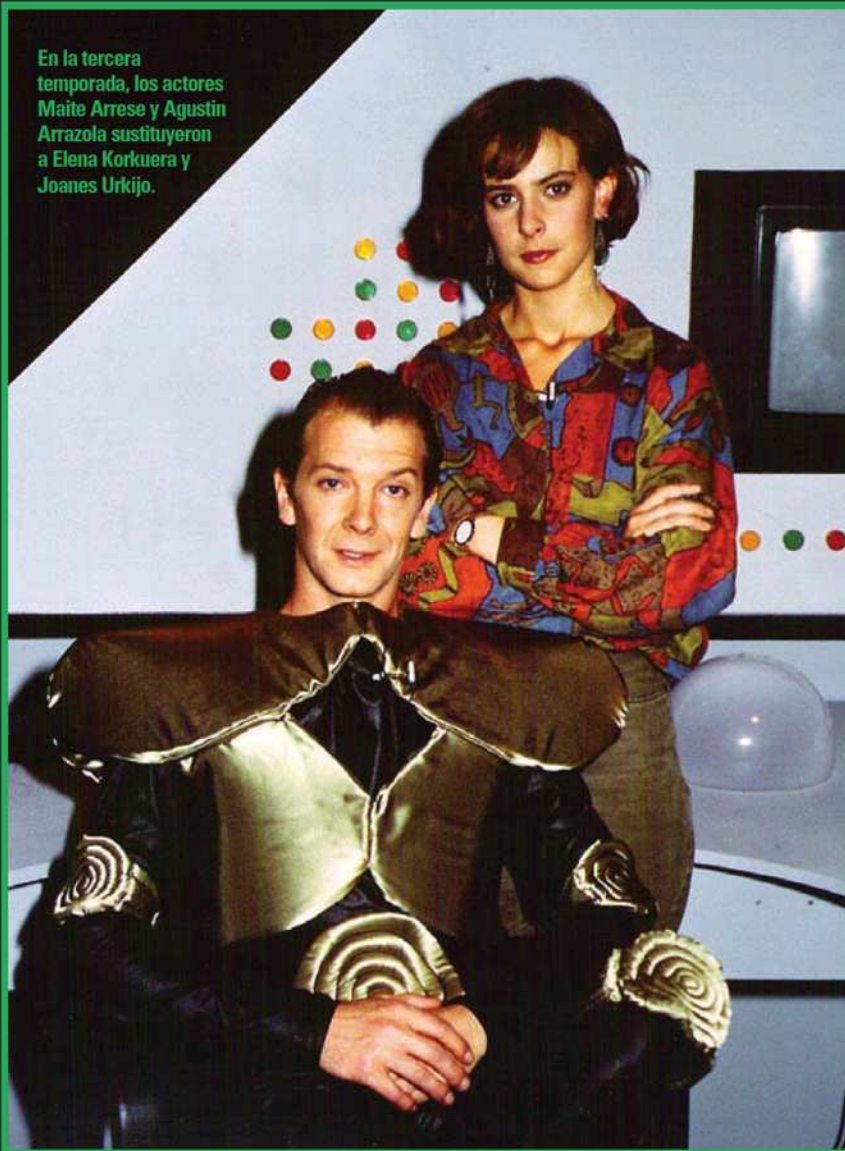
Teletxip evolucionó hacia el entretenimiento en la segunda temporada (1989). Se creó un club de usuarios donde los espectadores podían conseguir descuentos en compras de material informático, recibir una tarjeta identificativa y un boletín para el intercambio y compra-venta de juegos y hardware. También se desarrolló un curso de LOGO impulsado por el Plan Vasco de Informática Educativa del Gobierno Vasco.

Para la tercera y última temporada de Teletxip (1990) Rotaetxe ya no estaba. Joanes Urkijo tomó las riendas del programa, se cambiaron a los presentadores por los actores Maite Arrese y Agustín Arrazola, y aumentó la presencia de patrocinadores. Tanto es así, que en abril de 1990 se pudo organizar el sorteo de un viaje a Disneylandia en California (Estados Unidos).

Tras Teletxip, Rotaetxe no se desvinculó totalmente de ETB y continuó realizando pequeñas secciones para otros programas de la televisión autonómica. Es el caso de Bat-Bit-Johnny, una pequeña sección de diez minutos exclusivamente dedicada a los videojuegos. Se emitía dentro del programa cultural 'Bilin-Bolanka' que dirigió la escritora vasca Toti Martínez de Lezea.

E 'EL VICIO DEL SILICIO'

En la tercera temporada, los actores Maite Arrese y Agustín Arrazola sustituyeron a Elena Korkuera y Joanes Urkijo.



Teletxp duró tres temporadas en antena y ganó el premio al mejor programa infantil otorgado por la revista TP en dos ocasiones.



Bat-Bit Johnny fue una sección dedicada a los videojuegos que se emitía dentro del programa de ETB1 'Bilin-Bolanka'.



El que fuera presentador de Teletxp Joanes Urkijo es actualmente guionista de películas, como la nominada a varios premios Goya en 2015 'Lasa y Zabala'.

CÓMO SE HIZO



EL DISEÑADOR SCOTT KRAGER ANALIZA LA CONCEPCIÓN DEL LEGENDARIO JUEGO DE PLATAFORMAS DESARROLLADO POR ACTIVISION, Y CÓMO EL EQUIPO TRASPASÓ LAS FRONTERAS DEL ATARI 2600 DANDO LUGAR AL PRIMER JUEGO DE TERCEROS PARA WINDOWS 95

TEXTO DE STUART GIPP



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** ACTIVISION
- » **DESARROLLADOR:** ACTIVISION
- » **LANZAMIENTO:** 1994
- » **PLATAFORMA:** MEGA DRIVE, VARIOS
- » **GÉNERO:** PLATAFORMAS

Tiene todo el sentido del mundo que un juego tan cinematográfico como *Pitfall: The Mayan Adventure* fuera producido por alguien con experiencia en escribir para la (pequeña) pantalla. En 1990, Scott Krager de Activision se graduó en comunicaciones. Siempre le atrajo la producción televisiva y, aunque ya jugaba a videojuegos desde los tiempos de Atari 2600, nunca se le ocurrió que la tarea lúdica pudiera tener que ver con la laboral. "La gente no consideraba que los videojuegos pudieran formar parte de su carrera profesional. Yo quería trabajar en televisión por la naturaleza del formato episódico", cuenta Scott.

Así, consiguió trabajo en Paramount, convirtiéndose en asistente de producción para la mítica comedia de situación *Cheers*. "Fue una gran experiencia", recuerda al respecto. "Escribí algunos guiones con David Pavoni, a quien

conocí en el programa y que también quería ser guionista. Tuvimos suerte y conseguimos un agente realmente rápido, y con su mediación empezamos a trabajar en un espacio de Bob Newhart llamado *Bob*". Cuando este programa terminó, Scott no pasó una buena racha, hasta que su agente le comentó que conocía al jefe de producción de Activision, un tal Alan Gershenfeld. Scott y David comenzaron en Activision colaborando en un título deportivo que debería haberse llamado *Street Hoops*, en 1993; por desgracia, este juego de baloncesto se canceló por problemas financieros aunque "fue una rápida experiencia de aprendizaje", relata Scott. "Hablaban sobre tecnología, sprites, y yo preguntaba: '¿qué es un sprite?'". Tras la cancelación, Alan comentó a Scott y David que Activision estaba trabajando en una nueva versión del clásico plataformas de Atari 2600 *Pitfall!* de David Crane. El desarrollo del mismo ya había comenzado,



MÁS DEL CREADOR

EARTHWORM JIM: SPECIAL EDITION
SISTEMA: PC
AÑO: 1995

INTERSTATE '76
SISTEMA: PC
AÑO: 1997

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: XBOX 360/
PLAYSTATION 3/WII U
AÑO: 2011

**"DIJERON QUE SERÍAN
SOLO UNOS MESES DE
TRABAJO, PERO UN AÑO
MÁS TARDE SEGUÍAMOS A
JORNADA COMPLETA"
SCOTT KRAGER**



» [Mega Drive] Harry Jr se hace con una bolsa de piedras para su honda. ¡Abundantes y útiles!



» [Mega Drive] No se aprecia en las imágenes, pero los efectos del agua son fabulosos.



aunque aún estaban conformando el equipo que lo haría nacer; como gustó el trabajo de diseño que Scott y David habían realizado para el cancelado *Street Hoops*, Alan les preguntó si estarían interesados en unirse al proyecto. "Amaba *Pitfall!* desde mis días de jugar con la 2600, no habría podido decir 'sí' más rápido", reconoce Scott.

De ese modo, Scott y David se incorporaron al desarrollo como diseñadores de niveles, recibiendo primeramente un curso intensivo en utilización de la herramienta The Ultimate Map Editor, El Editor de Mapas Definitivo –más conocido como TUME-, del cual Dan Chang había realizado una adaptación para MS-DOS. El director del juego, John Spinale, enseñó a Scott y David cuanto necesitaban saber y estos se pusieron a diseñar niveles para lo que se convertiría en *Pitfall: The Mayan Adventure*. Pero el periodo de tiempo previsto para el desarrollo se prolongó más de la cuenta. "Dijeron que serían solo unos meses de trabajo, pero un año más tarde seguíamos a jornada completa", recuerda Scott. "David y yo estábamos doblemente ocupados, pues además hacíamos lo posible por sacar tiempo para escribir el guion. Pero para aquel entonces tenía claro que estaba disfrutando trabajando en *Pitfall* y en videojuegos, y David quería seguir escribiendo".

El equipo original lo integraban John Spinale, la productora Nathalie Deschatres, el programador George Allan, el animador Danny Matson, el asistente de producción Sean Vesce y el tester Tin Guerrero, entre otros. "Sean y yo terminamos trabajando juntos de nuevo en *Interstate '76*, un título creado por él mismo y Zack Norman, y conmigo como productor", cuenta Scott.

Pitfall: The Mayan Adventure se inspiró en otros productos exitosos de aquella época. "Disney's *Aladdin* era una celebrada mezcla de ingredientes perfectamente capaz de influir en un plataformas de gran calidad como el nuestro, aunque el *Pitfall!* original de Atari 2600 fue, por supuesto, la inspiración principal", explica Scott. Si bien el diseñador de aquel clásico, David Crane, no participó en la producción de *Mayan Adventure*, Scott recalca que "el juego

» [Mega Drive] Encuentra las letras escondidas que deletrean 'PITFALL' y consigue un final extra.



original se incluyó por respeto a él"; oculto en una de las primeras fases, hay un portal secreto que te llevará a gozar la icónica aventura de pantalla parpadeante, señalado por la presencia de un sprite del escorpión que aparecía y fue sacado directamente del original. Como el desarrollo ya había empezado, John y los otros ya habían dado su opinión de lo que según su criterio debería incorporar el nuevo *Pitfall*, con la intención de resultar fieles al espíritu del juego original respecto a las cosas que en la encarnación moderna del mismo esperarías encontrar: animales salvajes, trampas mortales, peligrosos pantanos y demás cosas desagradables, además del esperable conjunto de características físicas básicas: correr, saltar, escalada atlética y balancearse en lianas. En aquel momento Scott no tenía en mente punto de partida o referencia alguno sobre cómo diseñar los niveles del juego. "Conocer lo necesario del aspecto tecnológico unido al instinto de diseño en bruto, puro, de ser un fan del género para el que estábamos desarrollando fue la base sobre la que abordé el diseño de niveles. Me apoyé en mi experiencia como jugador compulsivo; había jugado muchos títulos de Mega Drive, y a la SNES en casa de un amigo. Me encantaban y me encantan los plataformas de acción y aventuras, así que cogí lo que me gustaba de otros juegos del mismo género en términos de ritmo, mecánicas variadas, puzzles e historia".

Un nivel comenzaría existiendo primeramente como dibujo realizado en grandes hojas de papel de estraza y abocetado en una cuadrícula. "Trazaba un diseño aproximado de dónde empezaría y terminaría el jugador. Luego añadía trampas, lianas, enemigos, un jefe, algún puzzle o incluso una zona oculta", continúa Scott. "Hasta tenía un recorte de cartón simulando ser el personaje controlado por el jugador, Pitfall Harry Jr, ya que necesitaba ver cómo Harry podía desenvolverse y encajar en cada cuadrícula. Hice aquello para mantenerlo escalado con respecto al tamaño del nivel. Mantenía el uso de este proceso en papel hasta que sentía tenía algo que podía empezar a trabajar en TUME, el cual integraba capas, palancas, enemigos, superficie jugable, arte ambiental, scroll parallax, etc".

El proceso de desarrollo resultaba extenuante, aunque gratificante. "Noches largas, por

» [Mega Drive] ¿Cuántos murciélagos son demasiados? Harry Jr se entera de la peor manera.



LAS CONVERSIONES

ALGUNA DEBERÍA PERDERSE EN LA SELVA



MEGA DRIVE

■ La mejor de las versiones en cartucho, el *Pitfall* de Mega Drive discurre suave y se siente fabuloso, pero sus gráficos parecen algo toscos ya que abusa de la técnica del dithering o tramado para crear transparencias. Por supuesto, en una tele CRT se ve maravillosamente bien.



MEGA-CD

■ Una excelente versión del juego, que si bien conserva los gráficos deslucidos por el tramado de la versión Mega Drive, añade dos niveles adicionales y una atmosférica banda sonora en CD. Sin olvidar la esperable intro FMV al más puro estilo Mega-CD.



32X

■ Con sprites redibujados a mayor resolución y con las fases añadidas de la versión Mega-CD, *Pitfall* en 32X debería ser un acierto. Desafortunadamente intenta fluir a través de una errática e inconstante tasa de fotogramas por segundo que lo afea más de lo que debería.



SNES

■ Presenta mejor aspecto que la versión Mega Drive, pero el *Pitfall* de SNES se siente desacomodado debido a su control poco preciso, Harry Jr se mueve algo acelerado y la música se percibe amortiguada. Su gran acierto son los botones L y R del mando.

HARRY JR Y LA PIEDRA PARA PITFALL

UN REPASO EN PROFUNDIDAD AL ARMAMENTO DE HARRY JR

■ Harry Jr no carece de recursos; cada una de sus armas es perfectamente válida para resolver alguna situación concreta. Y se trata de arsenal bien equilibrado, una agradable sorpresa considerando lo redundantes que pueden ser los potenciadores armamentísticos en muchos juegos de plataformas. Para empezar tienes la honda, tu arma predeterminada que también puede utilizarse como una especie de látigo; un movimiento no exento de peligro ya que requiere acercarse a los enemigos, pero definitivamente útil en caso de apuro. La honda lógicamente sirve ante todo para lanzar piedras a tus oponentes; para ello

debes procurarte munición, pero esta es razonablemente abundante si no pierdes de vista el entorno por el que te mueves. También puedes realizar con ella un ataque de lanzamiento de piedra cargado, aunque no es tan efectivo como debería ser.

Además, Harry Jr puede arrojar poderosos bumeranes atrapables a su vuelta —aunque esto no es tan sencillo de lograr como podría parecer—, lo que posibilita su reutilización. El arma más poderosa es la Piedra Explosiva, una bomba inteligente en esencia que daña a cualquier cosa que haya en pantalla. Estas son raras y difíciles de encontrar, mejor guárdalas para las difíciles batallas contra los jefes.



supuesto; esa es la esencia del desarrollo. No estoy seguro de si los desafíos de entonces eran diferentes a los de ahora. Teníamos una agenda apretada, intentábamos hacer mucho y alcanzar las exigencias de calidad. Cada semana o dos surgían problemas, '¿cómo vamos a resolver esto, cuál debería ser el nivel de dificultad, es esto demasiado complicado, muy fácil, cómo embutimos este nivel en la memoria?'. Los desafíos del desarrollo de juegos en aquel momento".

Mega Drive fue la plataforma principal que de primeras acogió *Mayan Adventure* con los 16 bits abiertos, pero el juego llegó a casi todos los sistemas del mercado de aquel entonces. Scott terminó la versión original en 1994 y luego produjo el resto; John y otros querían que Scott fuera empleado a jornada completa en Activision. "Aún guionizaba pero me encantaba la producción de videojuegos, así que decidí convertirla en mi carrera. David y yo tomamos caminos diferentes

» [Mega Drive] La presencia de este escorpión de aspecto tan Atari 2600 indica la presencia de algún secreto cercano.



CÓMO SE HIZO: PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE



GAME BOY ADVANCE

■ La peor versión de *Pitfall: The Mayan Adventure*, aunque no sea completamente horrible en todos los sentidos. Carece de música durante el juego, se mueve entrecortado y los gráficos son en exceso estridentes, ¡debido a ello, podrás jugarlo en una GBA no retroiluminada!



JAGUAR

■ Se percibe visualmente similar a la adaptación para 32X, con imágenes escaladas a idéntica resolución. Ofrece la música más contundente de todas las conversiones a cartucho, pero la tasa de fotogramas por segundo es aún peor que en 32X, con la diferencia de ser constantemente baja en lugar de variar.



PC

■ La mejor versión de todas con diferencia, *Pitfall* en PC incluye los gráficos mejorados más las fases adicionales de 32X, y añade un sistema de guardado comodísimo. Lo mejor de todo es que corre a un absolutamente delicioso framerate de 60 fps. Magia absoluta.



en aquel punto, pero seguimos siendo muy amigos a día de hoy”.

Activision puso a Scott directamente en producción, trabajando en adaptaciones para Atari Jaguar, 32X, Mega-CD y Windows 95. *The Mayan Adventure* fue título de lanzamiento para Windows 95, uno de los pocos juegos de terceros presentes en sus primeros días de vida. Windows 95 fue una gran apuesta por parte de Microsoft, y la primera vez que comercializaron un sistema operativo para los jugadores. Scott recalca que “esa versión se desarrolló tras las creadas para Mega-CD y 32X, y con mucho fue la más difícil de realizar, ya que la hicimos para una plataforma que aún no estaba disponible. Nos enviaron versiones actualizadas de Windows 95 durante el desarrollo”. El motor detrás de aquella versión para PC, Exodus, fue creado por una empresa llamada Kinesoft, que Activision contrató con tal de promocionar dicho motor así como soporte para el mismo, y debido a ello se desplazó desde Chicago un programador dedicado llamado Andrew Glaister. La tecnología de Kinesoft fue la base de

» [Mega Drive] Los espacios estrechos no son problema para el ágil, atlético y guapetón Harry Jr.



cómo *Pitfall* fue capaz de funcionar en Windows 95, con la seguridad de que gráficamente tendría el nivelazo que el equipo quería tuviera. Todos los recursos visuales fueron actualizados a una resolución mayor, combinando las mejoras de las versiones para 32X y Mega-CD sin sus inconvenientes para así lograr la versión definitiva del título, incluyendo incluso un par de fases adicionales.

Una característica muy recordada de la versión Windows fue Hatman, el Hombre del sombrero. Tecleando ‘hatman’, el código del juego transforma a Pitfall Harry Jr en un personaje dibujado como un monigote con una gran ‘H’ en el estómago. “Fue una creación de Andy Glaister”, explica Scott. “Una coña, quizá una broma infantil”. Hatman se coló en la versión para Windows 95 de *Earthworm Jim*, el siguiente proyecto del equipo. También aparece en *Beavis And Butt-Head In Virtual Stupidity*, *Scooby Doo: Classic Creep Capers* y *Slamscape*, entre otros.

Como es lógico *The Mayan Adventure* fue diseñado para ser jugado con mando, pero era importante asegurar que también funcionara bien manejado con teclado. “Desarrollar para una plataforma inacabada, comprobar que el control vía teclado se sintiera correctamente, actualizar los recursos gráficos a una resolución más alta. Fue muy desafiante pero muy satisfactorio realizar la versión para Windows 95. Y esto

“PITFALL SERÍA TÍTULO DE LANZAMIENTO, ESTABAMOS EMOCIONADOS Y TAMBIÉN PRESIONADOS”
SCOTT KRAGER

redundó en un enorme lanzamiento; Microsoft realizó una gran promoción de Windows 95. No podíamos fallar ni retrasarnos. *Pitfall* sería título de lanzamiento, estábamos emocionados, y también presionados”.

“El juego tuvo buenas críticas”, recuerda Scott, “y parece que gustó a la gente, disfrutaron el hecho de que transmitía el espíritu del juego original. Todos parecían felices por la forma en como fue recibido”. Extrañamente y aún con la buena acogida de *The Mayan Adventure*, ni se planearon ni encargaron secuelas aunque Scott continuó trabajando para Activision en proyectos como la serie de juguetes-que-cobran-vida *Skylanders*.

Pitfall: The Mayan Adventure merece ser recordado no por su conexión con el clásico de Atari, o como título de lanzamiento para Windows 95, sino por ser un juego divertido y desafiante que se erigió como uno de los mejores plataformas de la época. Y destacar en ese género, entonces... bueno, créenos cuando te decimos que había una jungla ahí fuera. ★

» [PC] Hatman, el Hombre del sombrero. No tenemos claro su origen, pero es un buen añadido a la versión PC.

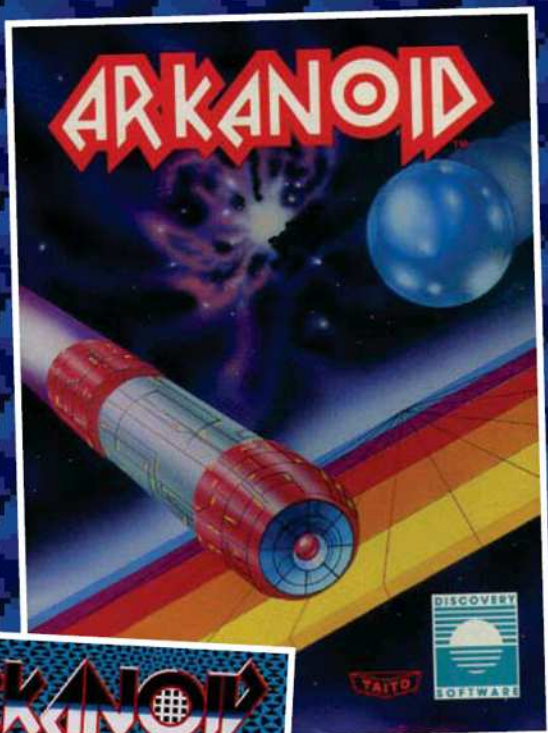


LA HISTORIA DE

ARKANOID

AL PRINCIPIO ESTABA PONG, Y PONG ENGENDRÓ A BREAKOUT, Y BREAKOUT ENGENDRÓ A ARKANOID, Y ASÍ NACIÓ UN GÉNERO CON BATES, BOLAS, LADRILLOS Y... ¿LASERES? DESCUBRE LA HISTORIA DE LA SERIE DESDE SU GLORIOSO PASADO, HASTA LA FECHA PRESENTE

TEXTO DE MARTYN CARROLL



» Imagine lanzó la mayoría de versiones para ordenadores (izquierda). La de Amiga en EE. UU. (arriba) fue publicada por Discovery Software.

» El flyer de la recreativa Arkanoid muestra el tipo de acción que puedes esperar del juego, y algunos de sus muchos niveles.



Actualizar para los años ochenta los gráficos y mecánicas del *Breakout* que Atari lanzó en 1976, añadiendo mejoras como el elemento fundamental de aquella época, los potenciadores, fue un buen plan. Y si lo pensamos, *Arkanoid* en lo básico no hizo mucho más.

Pero no restemos mérito: Taito lo hizo así, pero muy bien hecho. Ciertamente es que en cuanto a conceptos de juego exitosos, pocos son tan descarados o elementales —en el buen sentido— como los de *Arkanoid*: golpeas los ladrillos, algunos al ser destruidos dejan caer cápsulas que mejoran tu bate (convirtiéndolo en un arma láser que destruye los bloques, la bola se altera de alguna útil manera, etc). Y también se añadió una historia a modo de contexto argumental gracias a la cual supimos que los muros son las defensas de una entidad interdimensional llamada Doh a la que deberás enfrentarte en la ronda final, la treinta y tres.

Los adornos estaban bien ejecutados, pero en el fondo, *Arkanoid* no dejaba de ser una bola contra una pared, igual que *Breakout* hace diez años. Sin embargo, desafió las expectativas y se convirtió en una de las máquinas recreativas más rentables de Taito. En Japón, donde debutó en julio de 1986 como se ha apuntado originalmente, en formato arcade —y más concretamente, como 'cocktail cab' o recreativa con aspecto y presencia de mesa baja, para jugar sentado—, consiguió la mayor recaudación durante la segunda mitad de 1986 y todo 1987. En Estados Unidos, donde Romstar la distribuyó mayormente como kit (la placa, el manual más otra documentación y en ocasiones algún cable, así como el mando dedicado giratorio 'spinner' en este caso) fue nombrado 'kit más jugado' de 1987 en un evento de la industria. En Europa, según los informes, se erigió como la recreativa más popular de 1987; el tipo de éxito global que Taito no había vuelto a saborear desde los tiempos de *Space Invaders*.

El éxito de *Arkanoid* pilló por sorpresa a todo el mundo, incluyendo al cocreador del juego Hiroshi Tsujino. Según este reveló a la publicación japonesa *EXTRA*, la idea de *Arkanoid* se la aportó a Tsujino un cliente que sugirió a la gerencia de Taito una actualización de las clásicas mecánicas machacaladrillos lo que sería en su opinión, un éxito seguro entre los jugadores. "En aquel momento, la popularidad de los machacaladrillos había decaído hacia mucho, y la reacción del equipo de desarrollo entre los cuales me incluyo, fue decir '¿huh?'. Sin inmutarse, Taito ordenó a sus desarrolladores que presentaran propuestas de diseño para el juego, de las cuales se escogieron dos: una de Tsujino, y otra de su colega y amigo Akira Fujita. Las ideas de ambos se combinaron, con Fujita haciéndose cargo del diseño y la planificación, y Tsujino trabajando en los gráficos, diseños de pantalla y aspecto general del juego. "Vi muchas películas de ciencia ficción a modo de referencia, y particularmente *Tron* me influyó mucho", reconoce.

Aunque sus jefes estaban a cargo del proyecto, este fue visto internamente como una especie de peculiar experimento. Les asignaron dos programadores, y un mes para que los cuatro desarrollaran el juego en hardware de coste reducido y bajas especificaciones hardware (una configuración sencilla basada en Z80). Tsujino describió el tiempo para la entrega como "asesino" pero lo lograron: "pudimos llegar a las pruebas de localización en un mes desde que arrancamos el desarrollo", contó. "Me invadía una sensación de logro, pero en ese momento no pensaba que aquello sería un éxito tan grande. Los ingresos fueron más altos de lo esperado".

En Estados Unidos, Romstar respondió al sorprendente éxito del juego lanzando un kit de actualización en enero de 1987 titulado *Tournament Arkanoid*, idéntico al original pero con unas cuantas nuevas pantallas ultradiabólicas. Se suponía que este kit haría más fácil la espera a los jugadores (a los operadores, vaya) hasta que llegara una secuela a la altura del ►



» Howie Rubin llevó *Arkanoid* a la NES mientras trabajaba para Taito America.

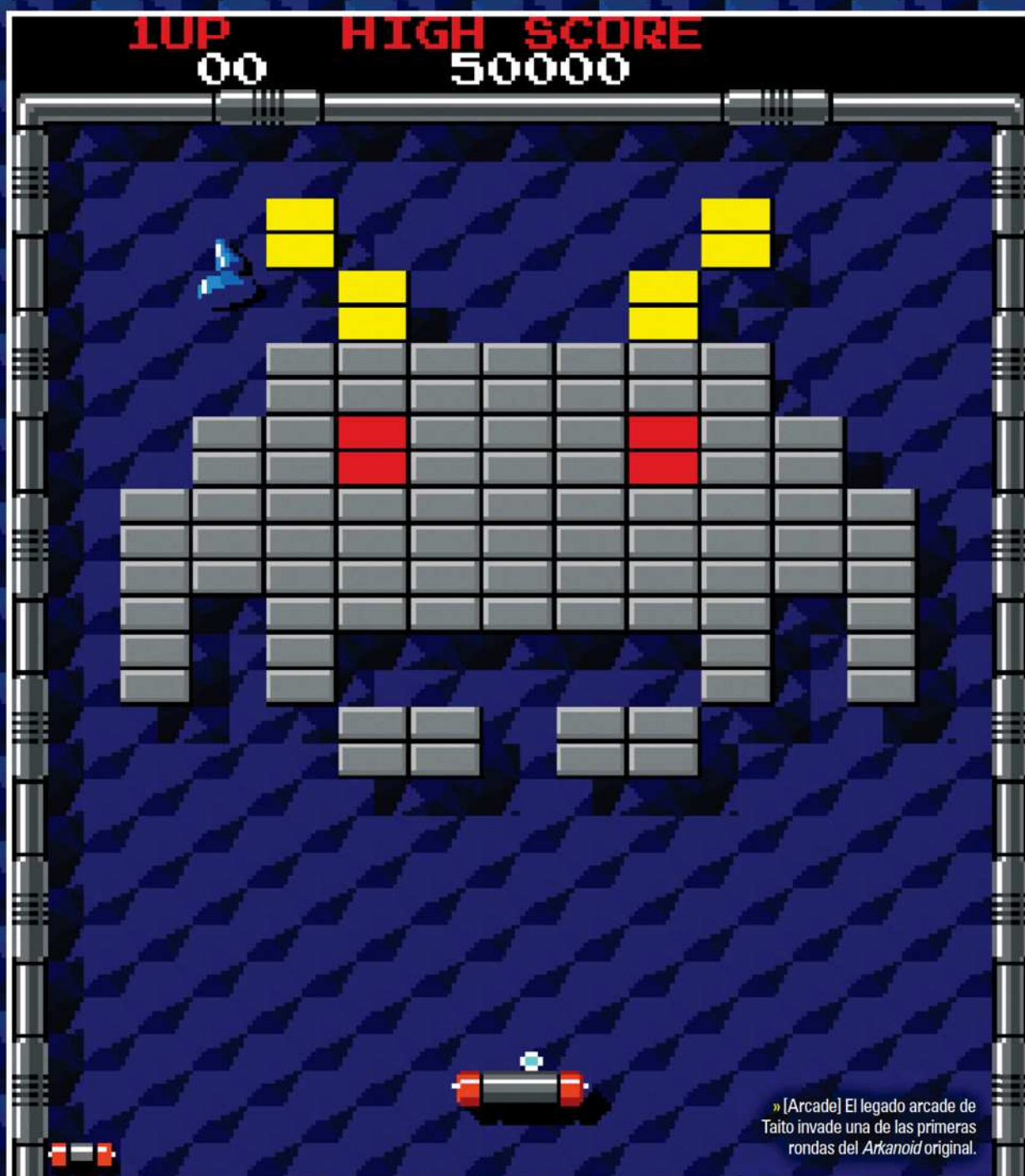


» James Higgins trabajó en dos conversiones de *Arkanoid* para Ocean.



» Chuck Romberger convirtió *Revenge Of Doh* a PC mientras estuvo en NovaLogic.

“EL MERCADO DE NES ERA NUEVO PARA NOSOTROS, Y NO SABÍAMOS SI LOS USUARIOS PAGARÍAN POR UN MANDO DE USO ÚNICO”
HOWIE RUBIN



» [Arcade] El legado arcade de Taito invade una de las primeras rondas del *Arkanoid* original.

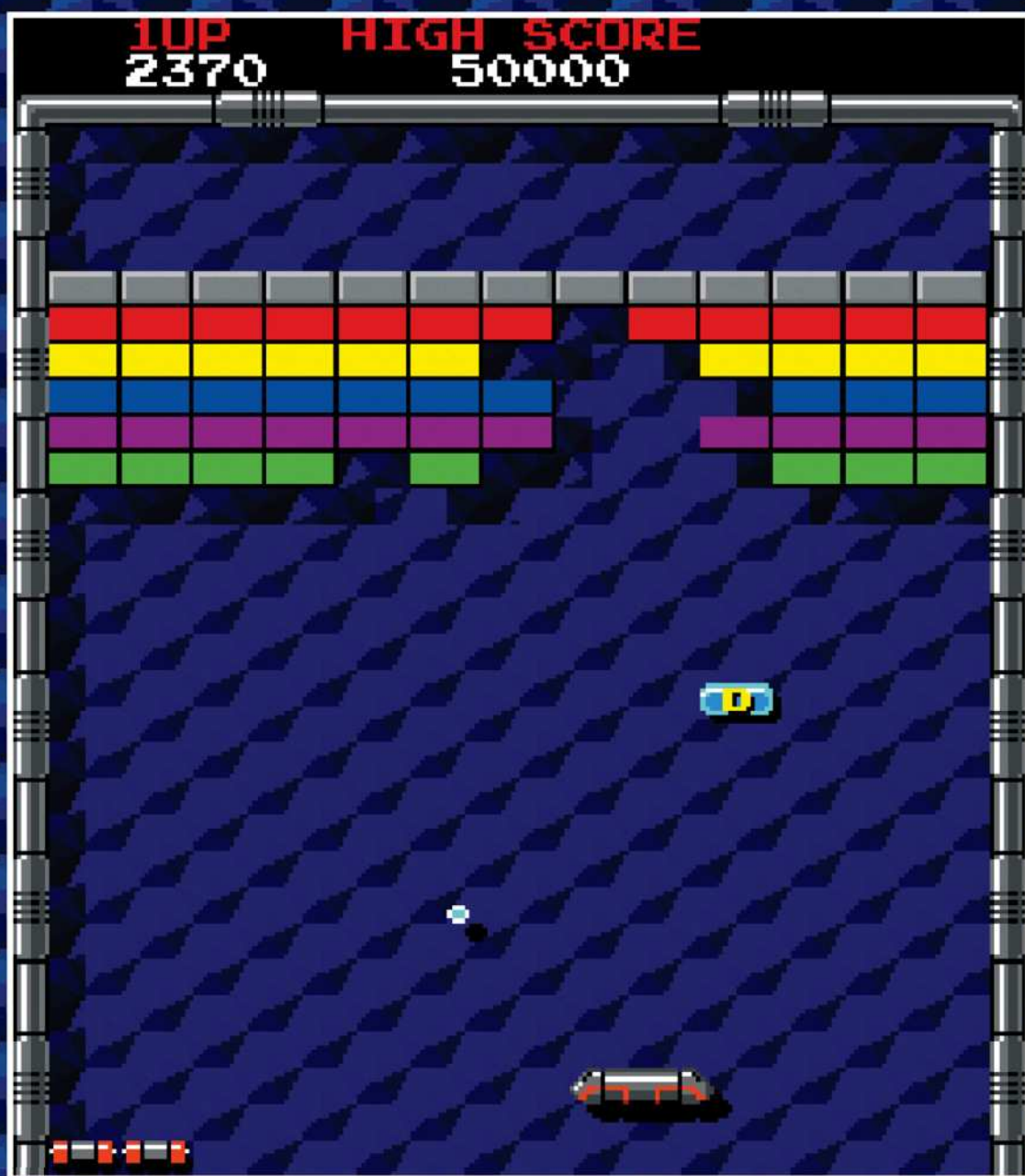


PA EL DOH DE PECHO

SI LES DAS LADRILLOS, CONSTRUIRÁN COSAS

■ La recreativa de *Arkanoid* contiene una especie de editor de pantallas enterrado en su código e inaccesible por medios normales. Se cree que los desarrolladores lo utilizaron para acelerar la creación de niveles; pero como incluye el mensaje “¿Puedes hacerlo mejor?”, parece sugerirse que en algún momento estuvo pensado para que lo usara todo el mundo. Una vez se lanzaron las adaptaciones domésticas respondieron al desafío de Taito y los hackers inyectaron sus propias pantallas. También se distribuyeron algunas utilidades de modificación no oficiales, como *Arkanoid Construction Kit* para Atari ST y *Arkanoid Level Editor* para C64; como resultado, si se busca *Arkanoid* en internet aparecerán *Arkanoid III*, *IV* y *V* para varios sistemas... Estas modificaciones ostentan sus propios conjuntos de niveles personalizados y cierta característica común: ¡todos son tremendamente difíciles! Está claro que cuando la gente diseña sus propios niveles, les gusta frustrar a los demás con muchos ladrillos dorados y plateados.

Taito añadió editores de pantalla para varias adaptaciones de *Revenge Of Doh*. Las versiones para MSX2 y NES incluyen editores más rudimentarios, mientras que los de PC y Apple IIGS traen funciones que permitirán diseñar pantallas auténticamente diabólicas.



» [Arcade] Los molestos ladrillos plateados aparecen en la primera ronda, alineados cerca de la pared superior.

► original, lo que sucedió en junio de aquel año. En ese momento Tsujino y Fujita estaban ocupados trabajando en otros proyectos de Taito, así que la tarea de actualizar el juego recayó en Kei Shimizu, quien sabiamente decidió no sobreutilizar la fórmula ganadora. *Revenge Of Doh* presentó nuevas cápsulas potenciadoras, incluyendo una megabola que arrasaría con todo incluyendo los indestructibles bloques dorados. También llegarían dos nuevos tipos de ladrillo: los que se regeneran y los que se mueven. En cuanto a la historia que el juego cuenta, se revela que Doh había sido resucitado por una 'criatura viciosa' y ahora habría tres batallas contra jefes: una en la ronda 17, Doh nos esperaba en la 34, y seguidamente nos enfrentaríamos a una nueva forma enemiga. Pero, ¿el mayor cambio? Encontrar casi el doble de pantallas, 65 con respecto a las 33 del original. No había que jugarlas todas ya que estaban dispuestas en dos columnas verticales entre las cuales podías elegir al final de cada ronda (algo realmente útil si en algún punto tu camino se convertía, literalmente, en golpear inútilmente contra un muro de ladrillos).

La primera conversión a formato doméstico del juego original llegó a Famicom desarrollada por la propia Taito, mientras Shimizu y su equipo trabajaban en *Revenge Of Doh*.

Para replicar el controlador 'spinner' de la recreativa, se trabajó en un mando dedicado que básicamente consistió en una plaquita de plástico con una pequeña rueda. Ciertamente funcionaba de forma eficaz, así que se incluyó con la versión americana para NES. Pero por poco no es así; según relata Howie Rubin, veterano de Atari y Gottlieb, "me contrataron como consultor

VAYA LADRILLO DE CONVERSIÓN



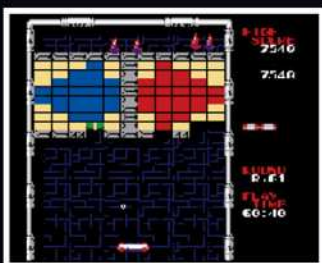
MSX2

■ La secuela saltó por encima del MSX estándar y solo se lanzó para el muy mejorado MSX2, lo que significa que presenta un aspecto asombroso para ser un juego de 8 bits. Incluye un modo Versus estilo *Pong*, editor de pantallas y cuenta con mando dedicado.



COMMODORE 64

■ Buenos gráficos, sonido excelente, compatibilidad con ratón y la mayoría de las opciones del arcade (incluyendo la batalla contra el jefe final). Es la única versión de 8 bits que muestra el ancho de pantalla completo de trece bloques (las demás solo muestran once).



NES

■ Parecida a la versión MSX2, ya que incluye los mismos extras y su propio mando dedicado. Sin embargo, aquí las cápsulas una vez son liberadas realizan un ciclo que recorre todos los potenciadores, lo que te permite 'elegir' el que mejor te convenga.



AMSTRAD CPC

■ Esta adaptación muestra la pantalla en vertical con el panel de puntuación en la parte superior. Los gráficos son bonitos, coloridos y se juega muy bien, pero los bloques plateados solo pueden destruirse mediante cuatro golpes en lugar de con los dos habituales.



ZX SPECTRUM

■ Una conversión que podría haber resultado impecable, echada a perder porque los fondos están tan recargados que dificultan ver la bola, algo fundamental en este juego. Tiene un potenciador único que hace scroll al fondo; inteligente, pero una tortura para ojos viejos.

para ayudar a Taito a introducirse en el mercado de NES en Estados Unidos, y *Arkanoïd* fue uno de los títulos que elegimos para empezar a conformar la biblioteca lúdica japonesa de Taito. Un gran juego y una gran continuación de *Breakout*, pero se habló mucho sobre la necesidad o no del mando dedicado, el cual se decía hacía falta para disfrutar el título al máximo”.

Los argumentos se centraron en el coste. “No puedo recordar los precios, pero el debate interno que tuvo lugar en la compañía se centró en mecánicas versus añadir coste al precio. En Estados Unidos, el mercado de NES era nuevo para nosotros, y no sabíamos si los usuarios pagarían por un mando de uso único. Taito Japón autorizó realizar la intentona, y lanzamos el juego con el controlador. Creo que el precio perjudicó a las ventas, pero también hizo de *Arkanoïd* un juego mucho mejor. Tomamos la decisión correcta”.

En Europa, Ocean Software lanzó las versiones domésticas que desarrolló bajo el sello Imagine. No se consideró la venta del controlador especial, pero la versión de Atari para 8 bits era compatible con sus mandos ‘paddle’ de rueda y la adaptación de Commodore 64 podía manejarse con mando igualmente ‘paddle’ de rueda, o mediante ratón. El juego de C64 se hizo famoso sobre todo por su contundente y saltarina música escrita por Martin Galway. “Sí, fue vibrante”, opina Mark K Jones, el artista gráfico del juego. “Un poco, um, diferente, pero me gustó mucho. La revisé recientemente y me trajo muchos recuerdos. La música de Martin siempre fue increíble. Cuando estaba fuera de la oficina solíamos colarnos en su estudio –vaya, la habitación con los sintetizadores– y jugar con sus cosas”.

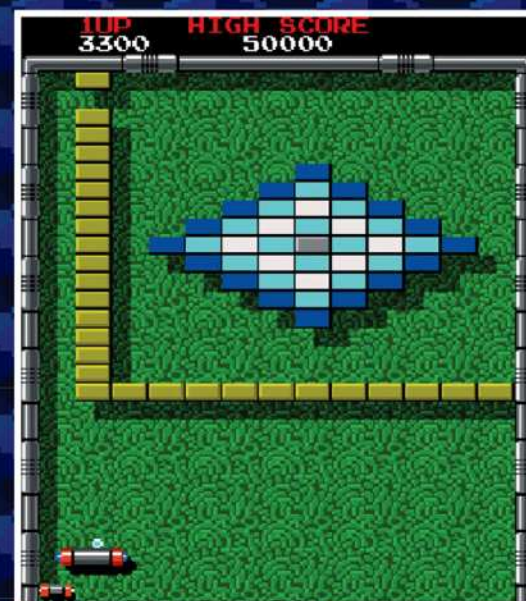
Mark y el programador Dave Collier pasaron mucho tiempo jugando a la máquina recreativa de *Arkanoïd* situada en el ‘callejón arcade’ de Ocean. “Mi escritorio estaba al lado de la sala donde tenía-

mos las máquinas recreativas de los títulos que estábamos convirtiendo. Jugamos mucho a *Arkanoïd*. De hecho, me grabaron en vídeo jugándolo hasta llegar al final, tuvimos así referencia para cuando hicimos la versión C64. Imagina, una vieja cámara de vídeo en un trípode, situada sobre mi hombro mientras jugaba durante horas. Teníamos un enorme reproductor de vídeo que adelantaba y retrocedía hasta el lugar correcto, ponía la pausa y empezaba a copiar los gráficos de la manera más fidedigna posible. Aquellas viejas máquinas no mantenían la pausa mucho tiempo, así que tenía que trabajar rápido”.

A *rkanoïd* fue el primer juego en el que trabajó Mark cuando tenía 18 años y se unió a Ocean. “Yo era artista de Amstrad”, admite Mark, “así que me sorprendió que me dieran *Arkanoïd* para C64. Pero era lo que estaba disponible en aquel momento”. Una historia parecida a la que le

ocurrió a su colega James Higgins, quien respondió a la llamada desesperada que le hizo el gerente de software Gary Bracey cuando necesitaban a alguien que convirtiera el juego con urgencia para el ordenador francés Thomson MO5. “No dudé en exagerar mis habilidades, así conseguí el trabajo”, reconoce. “Mi primer proyecto para Thomson fue *Green Beret*, fallé estrepitosamente en lograr que funcionara a una tasa de fotogramas decente. *Arkanoïd* era un juego más sencillo pero yo era muy inexperto entonces, así que incluso esto fue bastante complicado de materializar en aquel hardware. El Thomson atesora una increíble CPU 6809 aunque con ciertas peculiaridades en la manera de mostrar la información visual que dificultaba las actualizaciones rápidas. También tuve que hacer todo el trabajo artístico, y Ocean me envió un vídeo del juego corriendo en su versión recreativa para que lo tomara como referencia. ▶

“ME GRABARON EN VIDEO JUGÁNDOLO HASTA LLEGAR AL FINAL, TUVIMOS ASÍ REFERENCIA PARA CUANDO HICIMOS LA VERSIÓN C64”
MARK K JONES



» [Arcade] La ronda 10 trae la primera dificultad auténtica. ¡Solo necesitas meter la bola en el puñetero hueco!

COMPROBAMOS QUÉ TAL LE FUE A REVENGE OF DOH EN SISTEMAS DOMÉSTICOS



ATARI ST

■ Peter Johnson también escribió el *Arkanoïd* original para ST, así que esta conversión estaba en buenas manos. Lo tiene todo incluso el jefe final, aunque derrotarle es una pesadilla. Sí, da la sensación que es demasiado complicado incluso usando ratón.



AMIGA

■ Port directo de la versión ST, parecen y se juegan de forma prácticamente idéntica. Normalmente en este punto decimos “suena mejor en Amiga”, pero sorpresa: hace uso excesivo de samples estridentes así que nos quedamos con el sonido más agradable del ST.



PC

■ *Arkanoïd* en PC era muy básico, así que es bueno comprobar que la secuela se parece más a otras versiones (aunque los fondos podrían haberse suavizado un poco). Además, incluye un elegante editor de pantallas (pulsa F9 durante la partida para acceder al mismo).



APPLE IIGS

■ Una conversión de nivelón. Se ve y suena perfecto, y al igual que la versión para PC, incluye un editor de pantallas (pulsa C en la pantalla de título para utilizarlo). Una peculiaridad: es la única adaptación que emplea el diseño alternativo de la recreativa americana.



SHARP X68000

■ Lo más parecido a la recreativa que encontrarás en formato doméstico. Pero cuando hay conversiones que añaden editores de pantallas o modos de juego adicional, se percibe algo básico. Es durillo, claro; no en vano mimetiza el sentir del arcade en todos los sentidos.

► Copié aquello lo mejor que pude. Todo el arte se creó utilizando un lápiz óptico; aún me duele el brazo desde entonces”.

James convertiría más adelante algún juego más a Thomson, pero aún no había terminado con *Arkanoid*. Al año siguiente Ocean consiguió la licencia para adaptar *Revenge Of Doh* a ordenadores domésticos, y a James le tocó realizar la conversión a Amstrad CPC. “Acababa de terminar la versión CPC de *Combat School* y Ocean me preguntó si quería un trabajo a tiempo completo. Acepté, y *Revenge Of Doh* se convirtió en mi siguiente proyecto. La única pequeña complicación consistió en que creo que Andy Deakin e Ivan Horn iban a trabajar en el juego. Muchas de las decisiones artísticas como el tamaño de la pantalla y las dimensiones de los mosaicos ya habían sido tomadas, así que solo tuve que seguir adelante con todo ello”. Al menos, James estaba feliz de poder dejar el Thomson de lado; “el Amstrad jugaba en otra liga en lo que a la pantalla se refiere. Cambiamos el tamaño de la pantalla a formato vertical, hicimos uso del Modo 1 de cuatro colores para el panel de puntuación, y el Modo 0 de 16 colores para el juego”. Oculto en este, por cierto, hay un mensaje en el que James menciona su ‘código apresurado’.

¿Fue *Revenge Of Doh* un trabajo hecho a la carrera? “Todo corría prisa. Hice *Arkanoid* en cuatro semanas. *Revenge Of Doh* en dos o tres meses, *Green Beret* para Thomson en ocho semanas. Hazte a la idea. Había muy poco tiempo”.

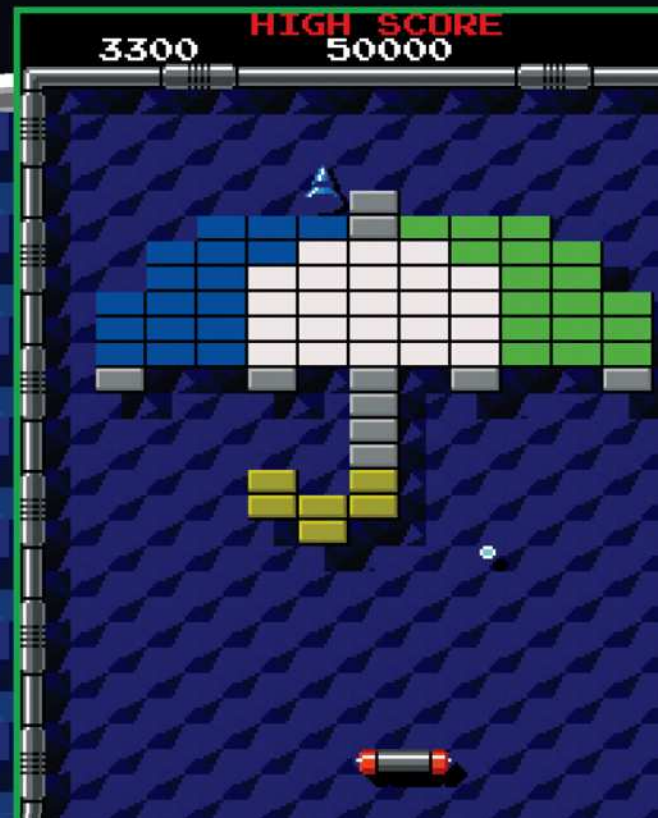
Revenge Of Doh fue convertido a diez sistemas caseros distintos, no tantos como los dieciséis a los que fue adaptado *Arkanoid*. Aquellas versiones fueron menos fieles en general, y muchas introdujeron peculiaridades y funciones adicionales (consulta el recuadro ‘Vaya Ladrillo De Conversión’). Las adaptaciones para NES y MSX2 –que se titularon *Arkanoid II*– comienzan batallando contra Doh. Otras versiones eliminan la pelea del jefe final contra la criatura que revive a Doh, posiblemente por falta de memoria...

o pereza. Los añadidos más interesantes fueron los editores que permitían a los jugadores construir sus propias pantallas, había uno integrado en las adaptaciones para NES, MSX2, Apple IIGS y PC.

La versión PC fue programada por Chuck Romberger. “Dejé de vender PC clónicos y me mudé a Los Ángeles, tras conseguir un trabajo en NovaLogic”, cuenta, mencionando la empresa que manejaba la mayoría de conversiones para PC de Taito America. “Mi primer proyecto fue *Revenge Of Doh* en ensamblador 8086; hacer un juego de Taito siempre es una labor profesional divertida, como si era *Breakout* con campanas o *Pong* para un jugador. Jugué la versión arcade lo bastante como para tener percepción suficiente del producto. Mi versión era casi idéntica a la de recreativa, pero con el añadido del editor de pantallas, que yo diseñé. Dicho editor era parte de la especificación original, pero no su diseño o cómo debería funcionar. Hice uso del espacio en pantalla al lado del juego para alojar los

elementos del editor y sus controles”. La de PC y Apple IIGS fueron las últimas conversiones que llegaron en 1989 y, en aquel momento, pocos habrían imaginado que serían los últimos títulos en ostentar el nombre *Arkanoid* durante casi ocho años. Al final de la versión Spectrum aparecía un mensaje en broma: “Doh ha volado en pedazos y así será hasta que llegue *Arkanoid III*”. Para cuando la tercera parte oficial apareció en 1997, el Spectrum y sus hermanos ochobiteros ya no existían. No tenemos clara la razón de por qué Taito hizo una pausa en la serie durante tanto tiempo, pero como *Arkanoid* inspiró tantos clones, tanto destinados al salón recreativo como al hogar, quizá sintieron que el mercado se había saturado. Lo cierto es que *Revenge Of Doh* no consiguió alcanzar los mismos niveles de éxito comercial del original.

“TODO CORRÍA PRISA. HICE ARKANOID EN CUATRO SEMANAS”
JAMES HIGGINS



» [Arcade] ¿Una referencia, quizá, al famoso paraguas de *Bubble Bobble*?



» [Arcade] La historia espacial comienza. No es solo una experiencia abstracta con bolas y ladrillos, sinceramente.

ARKANOID-ESKO

EL ATAQUE DE LOS CLONES DEL CLÁSICO

GIGAS ARCADE • 1986

■ Sega no esperó a subirse al carro ladrillesco, creando este llamativo clon y lanzándolo tan solo tres meses tras la salida de *Arkanoid*. La principal diferencia es que puedes escoger la dirección de tu camino inicial, consiguiendo según tu elección un nivel de dificultad más ajustado.



QUESTER ARCADE • 1987

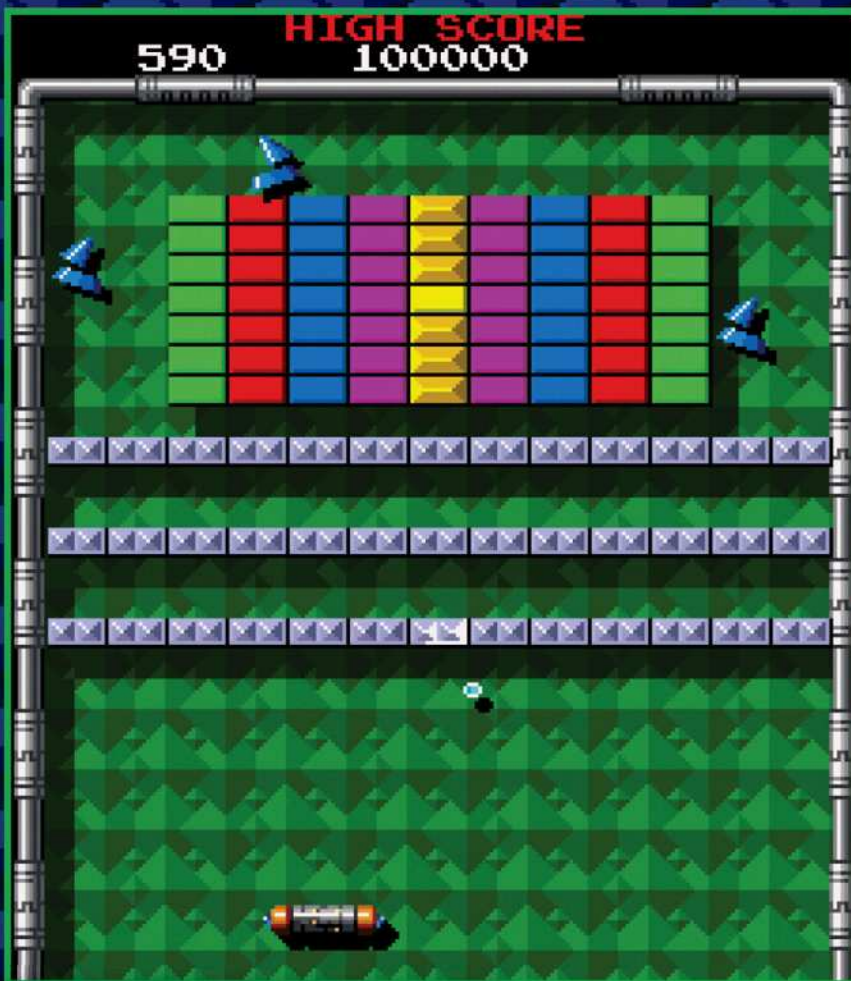
■ Nacido un año después del lanzamiento de *Arkanoid*, la copia de Namco era dolorosamente parecida al original. Su única aportación consiste en interruptores que aceleran o ralentizan la bola. Poco más de su cosecha, al margen de eso...



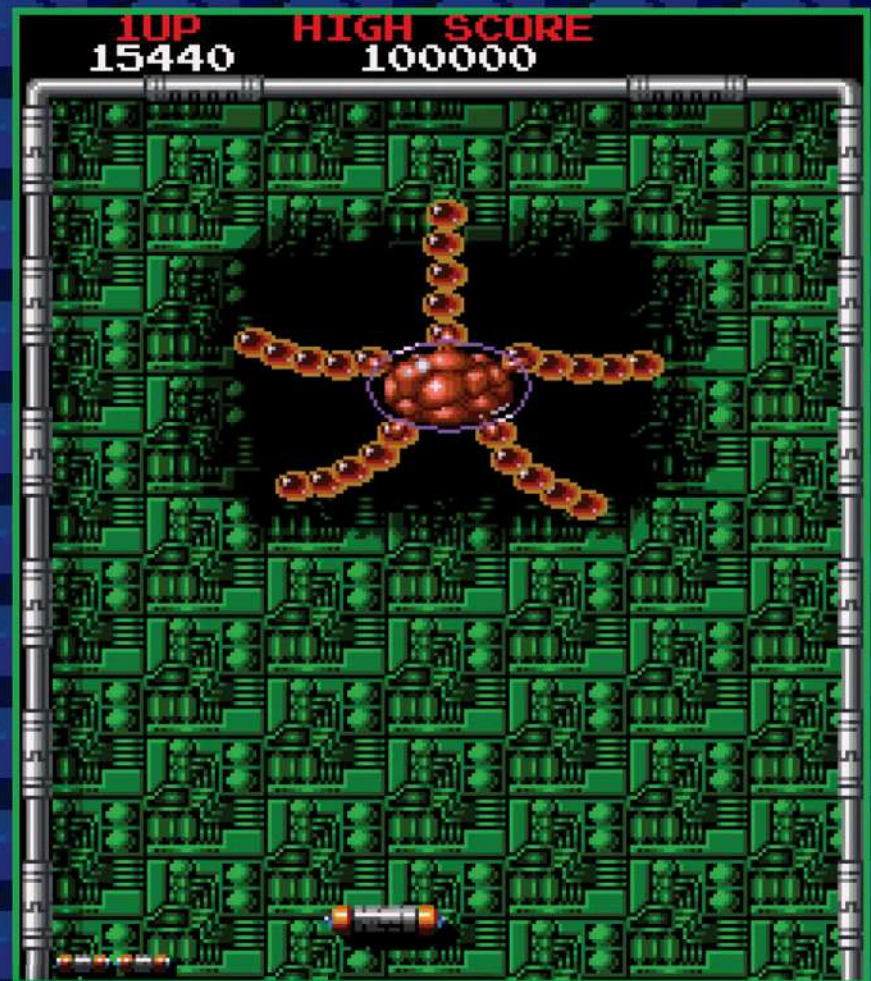
KRAKOUT VARIOS • 1987

■ Mientras en Ocean estaban ocupadísimos adaptando *Arkanoid* a muchos sistemas domésticos, Gremlin preparaba este acertado clon que hacía funcionar la acción en otro eje. En la imagen, la excelente versión para C64, pero todas ellas resultaron fabulosas.





» [Arcade] Los ladrillos plateados con relieve que se regeneran tras unos segundos, lo más chiflado de la secuela.



» [Arcade] Tras derrotar a Doh en la secuela, el alien que lo revivió hace una segunda aparición sorpresa.



» [NES] La conversión del primer juego incluye tres rondas extra antes de la batalla contra Doh.

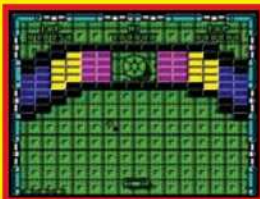


» [Amiga] Desarrollada por Discovery Software, la conversión para Amiga roza la perfección arcade.

BATTY

ZX SPECTRUM,
CPC, C64 • 1987

■ Tan parecido a *Arkanoid* que Elite decidió publicarlo en una recopilación (y en el caso de la versión Spectrum, distribuirla en una cinta incluida de regalo con una revista) antes que arriesgarse a sufrir la cólera de Ocean. Esto lo hizo un juego esencial, atractivo y realmente bueno.



ARTHUR NOID

COMMODORE 16 •
1988

■ Elite jugó en terreno seguro con su propia encarnación de *Arkanoid*, y Alternative tomó la ruta de la parodia con este elegante clon económico de Shaun Southern, que consigue el logro de incluir 32 pantallas y muchos potenciadores en solo 16K. El título del juego en sí se merece un premio.



» [Arcade] La versión americana de *Revenge Of Doh* presenta una ronda inicial alternativa, más difícil. El primer jefe también aparece en un punto diferente del juego.

» ¿Quieres revivir la experiencia de jugar a *Arkanoid* en una recreativa ochentera? Prueba esta opción de visualización.



REHACIENDO ARKANOID

CHARLAMOS CON FABIEN DELPIANO DE PASTAGAMES, EL PEQUEÑO ESTUDIO FRANCÉS CREADOR DE ARKANOID: ETERNAL BATTLE



» El fundador de Pastagames, Fabien Delpiano, apodado 'el jefe final'. (Foto © Marco Castro)

¿Sois tú y el resto de desarrolladores, admiradores del *Arkanoid* original?

Pastagames acoge un puñado de veteranos que pasaron su adolescencia en los salones recreativos, fascinados con *Pac-Man*, *Space Invaders*, *Bubble Bobble* y por supuesto, *Arkanoid*. Cuando Taito y Microids nos preguntaron si estábamos interesados en crear un nuevo *Arkanoid*, la respuesta fue obvia.

¿Qué puedes contarnos sobre el modo principal de *Eternal Battle*?

Cuando nos preguntaron nuestra opinión acerca de cómo debería ser una versión modernizada y actual de *Arkanoid*, inmediatamente pensamos: "¡A por el modo multijugador!". Los juegos de recreativa fueron experiencias intrínsecamente sociales, con docenas de personas congregadas alrededor de la máquina aprendiendo trucos, compartiendo consejos, gritando y comparando sus puntuaciones. Queríamos mantener vivo ese sentimiento creando un modo competitivo en el que veinticinco jugadores salen a la caza de Doh.

¿Qué hicisteis para intentar atraer a los jugadores veteranos de *Arkanoid*?

Nuestro enfoque fue ser fieles a la experiencia original, mientras aprovechábamos lo que puede hacerse con la tecnología actual. Los primeros meses consistieron en recrear el título arcade de 1986 en nuestro motor

online. No queríamos emular la ROM y 'hacerla multijugador', esto implicaría no tener conocimiento profundo de cómo funciona, saber qué diferencia a *Arkanoid* de otros machacaladrillos. Además, los modos Neo para un jugador y *Eternal Battle* hacen uso exactamente del mismo control que la versión de 1986. También dedicamos mucho tiempo a trabajar el control con mando, porque sabemos que esta es la manera en como la mayoría de gente lo jugará.

¿Habéis añadido nuevas cápsulas potenciadoras?

Un tema controvertido entre el equipo. Ser fiel al *Arkanoid* original implicaba no volverse loco con los añadidos, así que incluimos potenciadores nuevos muy naturales, como 'enorme' que aumenta el tamaño de la bola de energía y 'paredes espaciales' que aportan mejoras a las mecánicas si consigues romperlas. Otra evolución es que las cápsulas ahora pueden combinarse, actualizando así el efecto del potenciador que estás utilizando si coges otro del mismo tipo: láser mejorado, apuntado pegajoso... todo tan satisfactorio.

¿Es este el *Arkanoid* definitivo?

Arkanoid vino para quedarse, habrá decenas de otros increíbles juegos de *Arkanoid* en el futuro. *Eternal Battle* tiene la ambición de dar el importante paso que haga de *Arkanoid* un gran título competitivo online.



» [NES] ¿Cómo? ¿Ronda 00? La versión para NES de *Revenge Of Doh* arranca literalmente con la venganza de Doh.



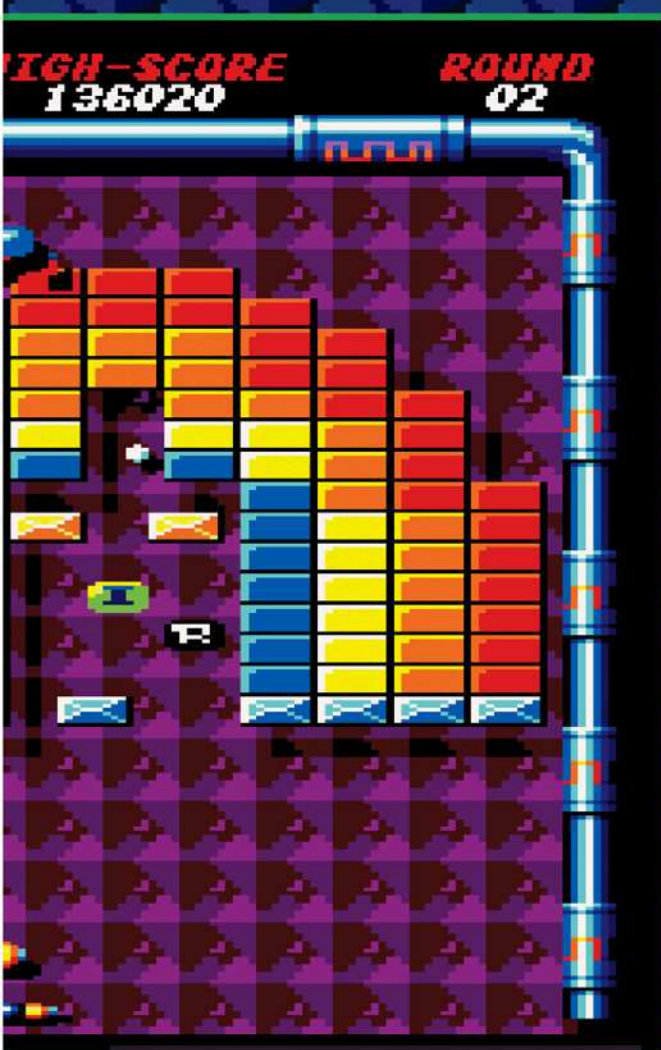
» [NES] Las versiones NES y MSX2 de *Revenge Of Doh* incluyen en modo Versus estilo Pong.



» [Arcade] *Arkanoid* salta al universo de *Bubble Bobble*. En la imagen, Doh's Island, el quinto mundo de *Rainbow Islands*.



» [SNES] El modo versus a pantalla dividida de *Doh It Again*, en el que compites contra otro jugador intentando sobrevivir más tiempo que él.



» [Amstrad CPC] La conversión para Amstrad de la secuela no fue un port rutinario desde Spectrum; mira qué colorido.



» Arkanoid: Eternal Battle es el último juego de la serie, y se centra en mecánicas de batalla multijugador.



» [Wii] Arkanoid Plus fue uno de los tres juegos de Taito Plus para WiiWare, junto a Bubble Bobble Plus y Puzzle Bobble Plus.



» [Arcade] Dos jugadores aceptan el desafío de Doh una vez más, en la dilatada secuela de la recreativa Arkanoid Returns.



» [DS] El juego de Nintendo DS incluye un modo Uranoid con treinta y cinco rondas adicionales.

Los dos nuevos juegos de Arkanoid llegaron en 1997. El primero, bellamente subtítulo *Doh It Again*, fue una exclusiva de Super Nintendo que conformó la base para varias versiones desarrolladas con los teléfonos móviles en mente. Habían pasado bastantes años, pero el juego consiguió resultar visualmente fiel a los clásicos Arkanoid de recreativa. Tuvo más batallas contra jefes que aparecieron en los niveles once, veintidós y treinta y tres y así sucesivamente hasta la noventa y nueve, donde un Doh de monumental tamaño al que le habían brotado brazos ponía literalmente tu mundo patas arriba. Tres modos específicos para dos jugadores posibilitaban jugar por turnos, juntos o uno contra otro. No contó con mando dedicado pero podía manejarse mediante el ratón de SNES. Unos meses después llegó Arkanoid Returns, nueva máquina recreativa aunque menos apreciada, con nuevos potenciadores y posibilidad de juego para dos usuarios simultáneamente, pero era demasiado rápido y difícil como para ser disfrutado. Estamos hablando de enfrentarnos a la frustrante sensación de *Tournament*

Arkanoid. Más adelante fue convertido a PlayStation, título que incluyó un modo Extra con cien rondas nuevas y editor de pantallas.

Tras otra larga pausa, la serie volvió en 2008 con Arkanoid DS para Nintendo DS, el cual con tal de que funcionara visual y mecánicamente a doble pantalla, fue adaptado mediante estrecho espacio de juego y ladrillos cuadrados. Dicho de otro modo, se percibió algo... inadaptado, forzado a ser algo que no quería ser, fuera de lugar. El título trajo su propio mando rotatorio que se conectaba en la ranura de GBA y mejoraba notablemente la mecánica de juego, pero tristemente el curioso periférico no traspasó las

fronteras del mercado japonés. Y al año siguiente llegaron dos nuevos capítulos de la saga: Arkanoid Plus para Nintendo Wii, y Arkanoid Live que se publicó en Xbox 360. Ambos fueron descargas digitales que contaron con sucesivos DLC y, a pesar de la diferencia nominal entre ellos, eran esencialmente el mismo juego (aunque la versión 360 gozó de modo multijugador online). Y lo que es más importante, ofrecieron mecánicas clásicas Arkanoid a muy bajo coste.

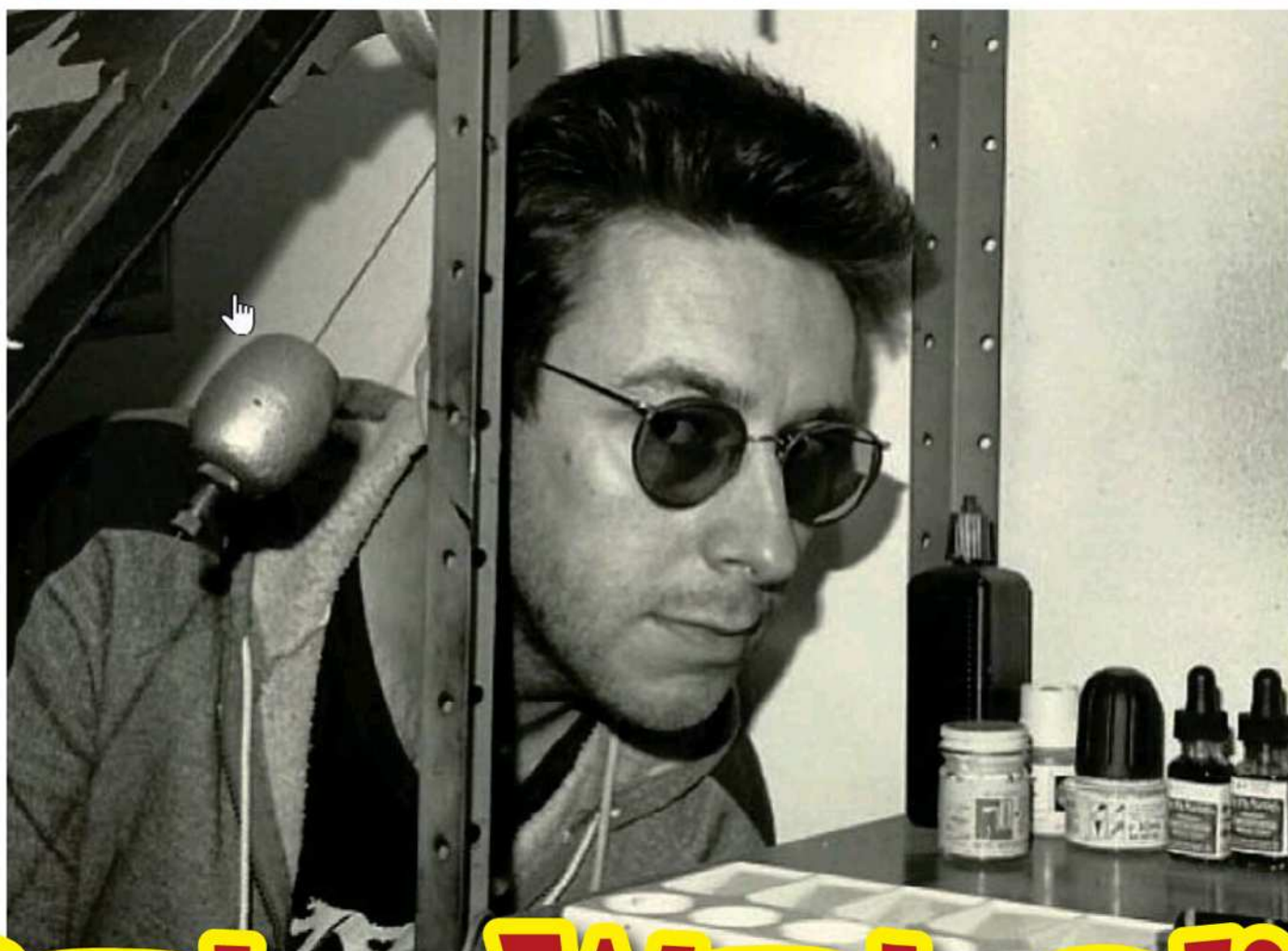
Recientemente la serie se ha fusionado con otra saga clásica de Taito, nada menos que Space Invaders. Lanzado en 2017 para dispositivos iOS y Android, afrontar el reto de Arkanoid Vs Space Invaders implicaba devolver el fuego enemigo a ladrillos e invasores. El juego terminaría incluyéndose en las

apetecibles antologías de Space Invaders que se prepararon para Nintendo Switch y PlayStation 4. Y en 2018 se pudo disfrutar en Japón un cóctel similar titulado ArkInvaders con un curioso y 'pequeño' detalle, fue una enorme experiencia de proyección sobre pared en la que los jugadores utilizaban los pies para desviar los disparos que los invasores en maniobra de aproximación constante nos

"CONVERTIR UN JUEGO DE TAITO SIEMPRE ES UNA LABOR PROFESIONAL DIVERTIDA"
CHUCK ROMBERGER

lanzaban.

ArkInvaders posibilitaba juego simultáneo hasta para diez personas. Y la última incorporación hasta la fecha a la serie, el recientemente puesto a la venta Arkanoid: Eternal Battle, invita a que veinticinco jugadores compitan entre sí en una arena en línea. Desarrollado por Pastagames, el nuevo título promete adaptar la serie a la era battle royale sin ser infiel a sus raíces arcade. Resulta un éxito o todo lo contrario, una cosa es segura: con diez entregas contabilizadas en la serie, los títulos venideros que adopten mecánicas de bate y pelota ya no serán clones de Breakout, sino clones de Arkanoid. ★



Bob Wakelin

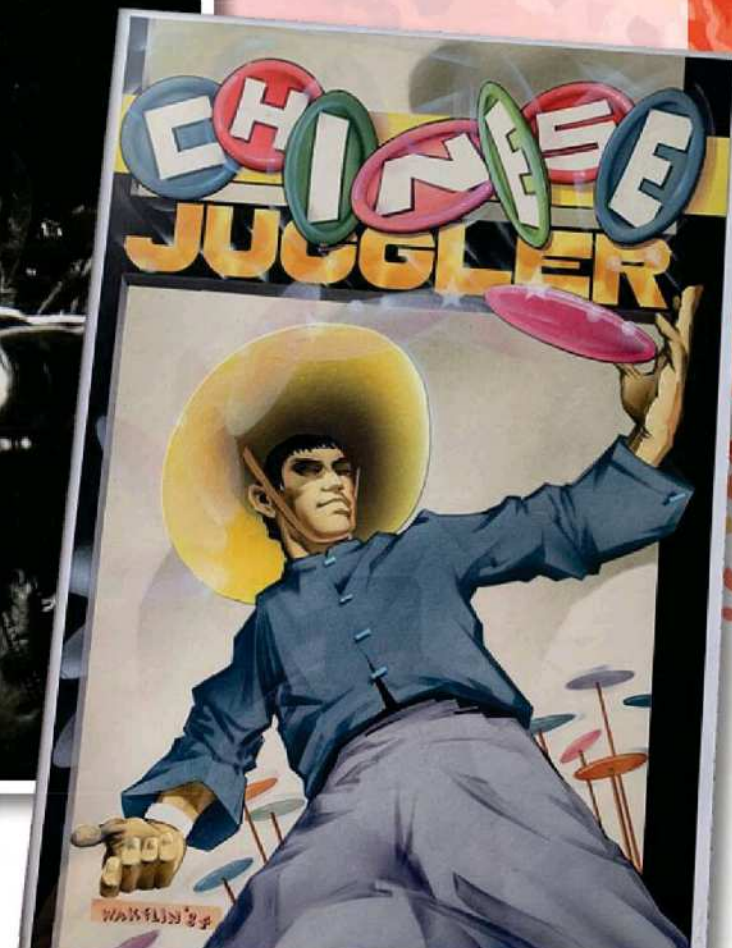
**Cuando el portadista
era quien vendía los juegos**

Las portadas de videojuegos artesanales forman parte de un mundo que no volverá. Lo que antes eran representaciones de futbolistas a base de puro aerógrafo, ahora son fotos de la sonriente y multimillonaria cara de Mbappé. Los aburridos renders de las portadas actuales apenas influyen en las ventas, son irrelevantes. Pero en los años 80, una buena portada lo era todo. Azpiri era el rey en España. Bob Wakelin, en el resto del mundo.

TEXTO DE JESÚS MARTÍNEZ DEL VAS



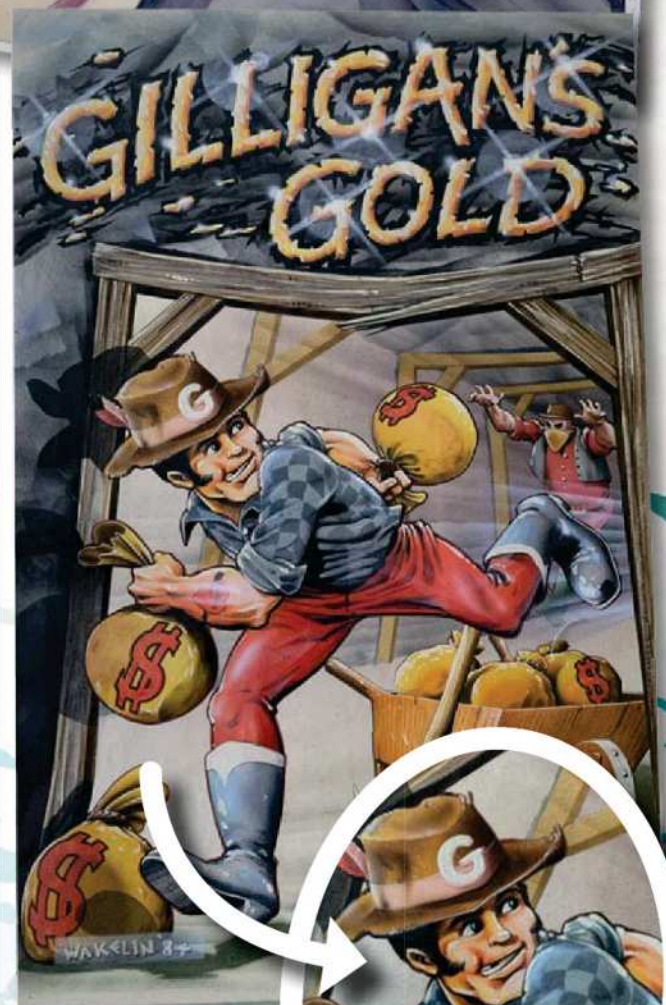
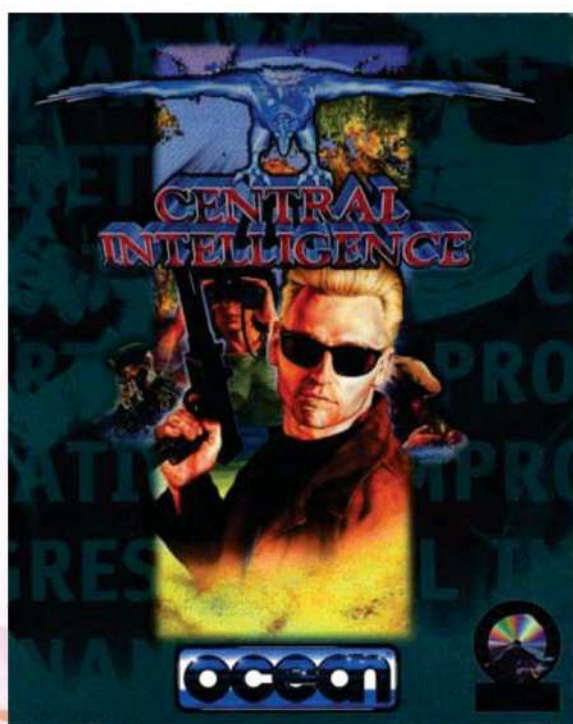
» Bob Wakelin se aventuró en la música con grupos ochenteros como Modern Eon.



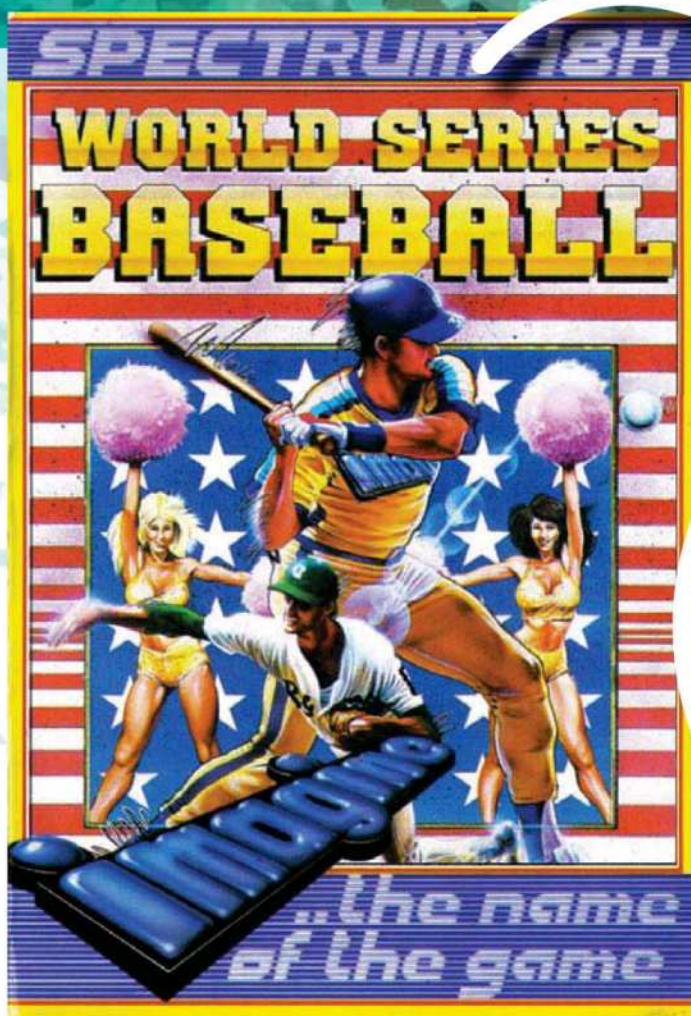
Cuando Bob Wakelin cogió el teléfono aquel día de 1996, escuchó al otro lado la voz de Carl Pugh, el director de arte de Ocean que había sustituido a Steve Blower. Steve era un tipo agradable, un tipo genial con el que se podía trabajar a gusto. Y un gran artista: había sido el responsable de la imagen de los juegos clásicos de Imagine Software en sus años gloriosos, 1983 y parte del 84, hasta su gran hecatombe. Aquella hecatombe casi fue transmitida en directo a través de la BBC, narrando su caída a la vez que la ascensión de su competidora, Ocean. Steve tuvo suerte, o el talento necesario, para pasar de ocuparse del diseño del mítico logotipo de Imagine (aquel precioso metalizado que se desvanecía en una perspectiva) a ser el máximo responsable de Arte en Ocean. Bob se asomaba de vez en cuando por la oficina, despreocupado de lo que ocurría con sus originales. Llevaba tantos años allí... Era su casa, había ilustrado literalmente cientos de juegos. Steve le decía "Ah, sí, por aquí tenemos un par de ellos. Si no

están aquí, están en el archivo". El archivo. Ja. Jon Woods, copropietario de Ocean, había reconocido años después que el secreto de vender juegos era muy sencillo: las magníficas portadas de Wakelin. Esto es al menos lo que llegó a oídos de Bob. "En serio, ha dicho eso", le decían. Pensó al escucharlo que podría haberle mandado un maldito cheque de agradecimiento en lugar de comprarse el Everton FC. Le pagaban bien, pero sus bien ganados honorarios eran lo que la empresa se fundía en comidas de negocios en una semana. O en una sola comilona de David Ward, el otro propietario de la compañía.

Sí, la llamada telefónica. Carl Pugh. Otro tipo muy agradable. Bob lo utilizó de modelo para el exaltado soldado que bramaba al viento en la portada de *Cabal*. Para otro personaje del fondo usó las mismas fotos que empleó para el personaje central de *Operation Wolf*, un colega suyo, Barry. Se prestó a posar para el personaje, y no paró de llorarle a Bob hasta que este le regaló el original para su cumpleaños. Su pequeña venganza fue convertir las fotos de Barry en material para varias portadas. *Cabal*, *Central Intelligence*... Mr. Operation Wolf, el mismo tipo que aparecía de vez en cuando, y que fue motivo de broma entre personal de Ocean. Cuando Bob presentó a la compañía la ilustración de *Central Intelligence* en 1994, hubo no obstante poca broma. Pasó como era habitual su factura de honorarios, que jamás era discutida. Eran sus horas de trabajo, y punto. Alguien le devolvió la factura al poco tiempo argumentando que era demasiado. Bob no pudo evitar encolerizarse y hablar con aquella persona: no podía creer que tras doce años de colaboración siendo un pilar fundamental en la imagen de Ocean, aquel tipo estuviese discutiendo lo que debía o no cobrar. Una comida de David Ward. Una mierda. Justo donde se estaba yendo el sello británico: sus lanzamientos eran cada vez más exiguos, la plantilla menguaba y los presupuestos también. En 1996, la



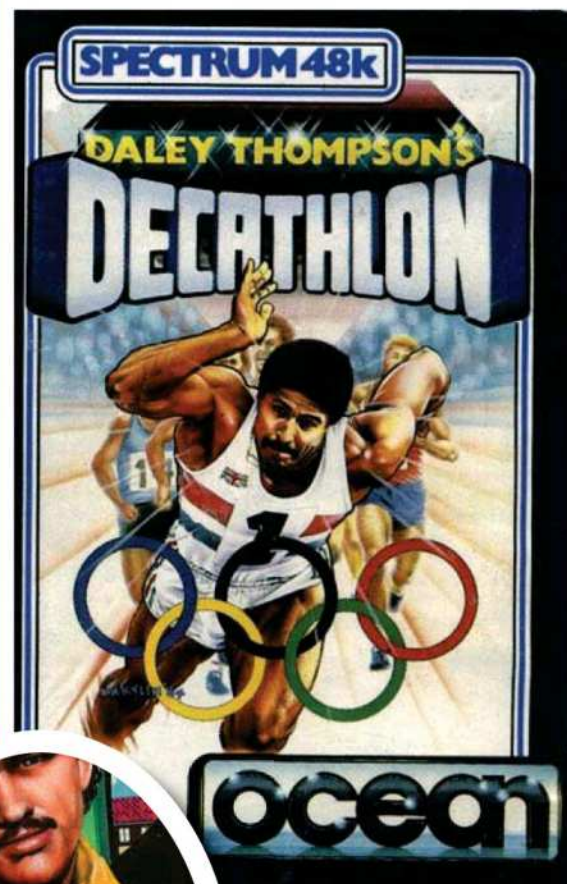
» Uno de sus primeros trabajos para Ocean fue este *Gilligan's Gold*, en el 84.



» El nivel de pulcritud de este *World Series Baseball* es muy notorio.

Los comienzos

No llegué a entablar amistad con Bob, pero sí que pude tener alguna charla con él, abierto y afable como era. Siempre estaba dispuesto a hablar de su historia personal y repasar sus trabajos con sus habituales comentarios sarcásticos. No podía evitar dedicar palabras malsonantes a muchas de sus ilustraciones, lamentando el poquísimo tiempo que le daban para completarlas. "Muchas de las primeras me parecen ahora absolutamente horribles. Los plazos de entrega eran de locos y tenía que moverme rápido, y algunas de ellas (como *Jonny and the Jimmys* por ejemplo) me hacen sentir ligeramente enfermo cuando las miro ahora". Un lamento que era habitual en él: con más tiempo podría haber ejecutado un mejor trabajo, ese era su sentir general. Recibía una llamada de teléfono de Ocean con alguien que contaba sus penas: "Tenemos que sacar un anuncio en unos días y no tenemos nada, a ver si puedes hacer algo". El 'algo' era una de sus maravillosas ilustraciones. Siempre fechas de entrega atropelladas, sin planificación, sin tiempo para hacer algo que no fuese basura. "Así era como trabajaban. Siempre estaban por delante las fechas de entrega, todo el tiempo", expresó Bob en el fanzine *Retrogamer* de Keith Ainsworth. "Una y otra



» Su primera portada de impacto mundial fue sin duda la de *Decathlon*, en el año 84. Wakelin ya era en ese momento intocable.

► compra de Infogrames iba a poner la losa definitiva en la empresa de David Ward y Jon Woods (¿dónde está mi cheque, Jon?). Por el momento, lo que tenía Bob sobre la mesa era una factura de Ocean rechazada, y un cabreo monumental.

Ah, sí, la llamada. Mediados del 96. La losa de Infogrames, ¿recuerdas? Pues Carl Pugh estaba presenciando cómo el personal de Ocean se disponía a vaciar por completo el almacén y llevárselo todo a un maldito contenedor. "Bob, ¿me estás escuchando? He bajado al almacén y todos tus originales están allí. ¡Van a tirarlo todo a la papelera!". Joder. Bob no podía creerlo. Aquello no podía estar sucediendo. "Por favor,

dile a todo el mundo que NO toquen nada, que lo dejen todo como está. Voy echando leches". Se hizo con una furgoneta y condujo hasta allí para recoger todo cuanto le fue posible. Allí había cajas repletas de pruebas de imprenta, diapositivas, negativos, todo mezclado y amontonado sin ningún tipo de orden, pasto del polvo y la humedad. La furgoneta acabó repleta de material. Aún le llevó tiempo en casa poder encontrar los originales entre todo tipo de desechos de imprenta, y aparecieron docenas y docenas. Todas estaban preparadas para acabar sus días en un contenedor. Eso acabó siendo para Ocean, material abandonado en un rincón.



» Bob retrató bandas de los 80 como *Frankie Goes to Hollywood*.

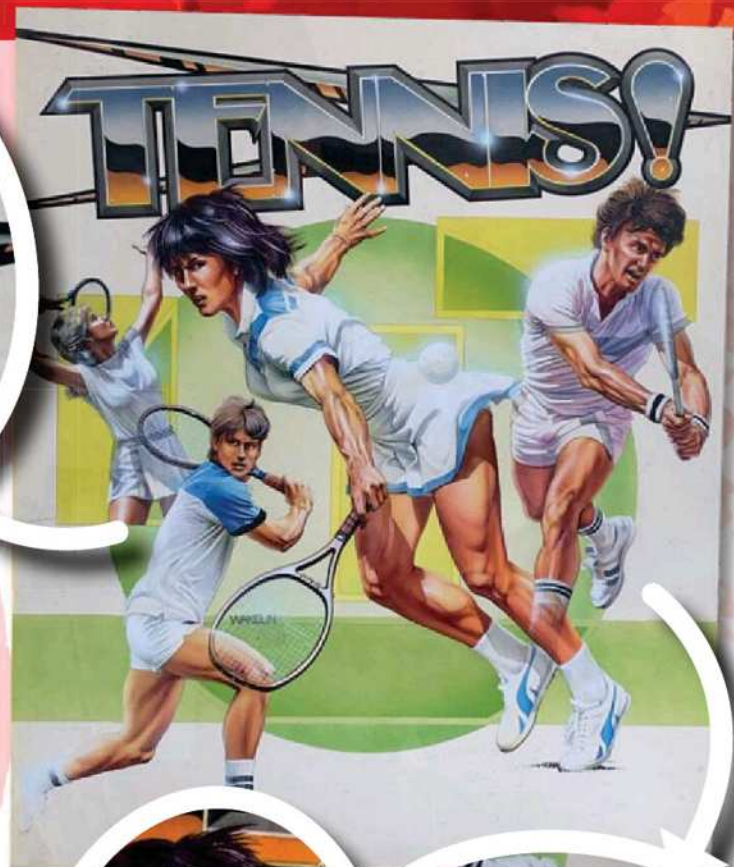


vez conseguía más tiempo, porque se daban cuenta de que no había manera de que lo consiguieran. Así que acababa teniendo alguna semana extra o un par de días, y aquello suponía una gran diferencia, porque podía aportar mucho esfuerzo en el trabajo. Toda esta mierda vuelve para perseguirte porque miras las obras que realmente son basura y piensas: mierda, ¡la gente sabe que yo fui quien lo hizo!». Y vaya si lo sabemos, y esta es una cuestión paradójica en el pensamiento del autor: su autoexigencia y la percepción distorsionada (o no) de la labor propia, inevitable en cualquier ser humano pero acentuada en este caso por su espíritu perfeccionista. Fuera como fuera, por muy poco tiempo que le dedicara o por poco inspirado que estuviera aquel día, no se puede negar la evidencia: Bob siempre les entregaba una maravilla.

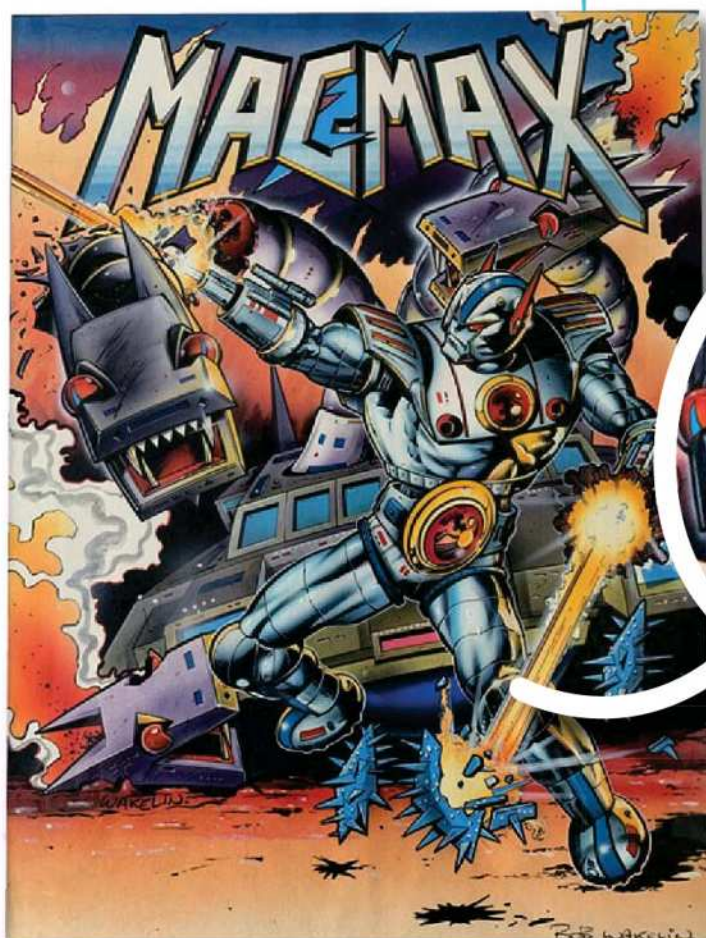
Los primeros pasos profesionales de Bob Wakelin, 'Wacko', un joven de espíritu punk irredento, los dio en un estudio de diseño en Liverpool, tras completar tres años en una Escuela de Arte. Se trataba de una empresa especializada en trabajo gráfico para la industria del entretenimiento, donde pudo hacer portadas para las grabaciones de muchas bandas rockeras del Liverpool de la época, como *Big in Japan* (Holly Johnson e Ian Brodie) o *Nightmares in Wax* (que se convirtieron en *Dead or Alive*). Con el estatus bien ganado de Studio Manager, se lanzó al freelancismo en 1978 probando suerte en uno de sus grandes sueños, el cómic. En Marvel tuvo ocasión de realizar trabajos puntuales, aunque desgraciadamente no muy bien pagados. Tras una breve incursión en el mundo de la música en 1980, tocando sintetizadores en una banda llamada *Modern Eon*, su mánager acabó huyendo con el dinero de los bolos dejándoles con un palmo de narices. No le quedó otro remedio que ins-

talarse en Liverpool para buscar trabajo como ilustrador. De forma casual, en su camino se cruzó Ocean Software, una compañía de videojuegos británica que anteriormente respondía al poco original nombre de Spectrum Games. Sus fundadores, David Ward y Jon Woods, se habían dedicado a copiar licencias de arcades famosos como *Space Invaders* o *Pac-Man* (lo hacían casi todas las compañías) hasta que en junio de 1983, Melbourne House amenazó con demandarles por vender un juego de VIC-20 que se llamaba *Penetrator*, igual que uno de sus títulos. Lo gracioso es que el *Penetrator* de Melbourne era a su vez un plagio de la recreativa *Scramble*. La empresa de Ward y Woods cambió de nombre a Ocean y siguió haciendo exactamente lo mismo: cepillarse licencias cambiando sus títulos (*Kong* en lugar de *Donkey Kong*, *Road Frog* en lugar de *Frogger*, o *Moon Alert* en vez de *Moon Patrol*). El contacto llegó a través de un disperso y efervescente compañero de trabajo de Wakelin. "Había estado trabajando en algunas ideas con un tipo llamado Blair Wilkins—recordaba Bob—, momento en el

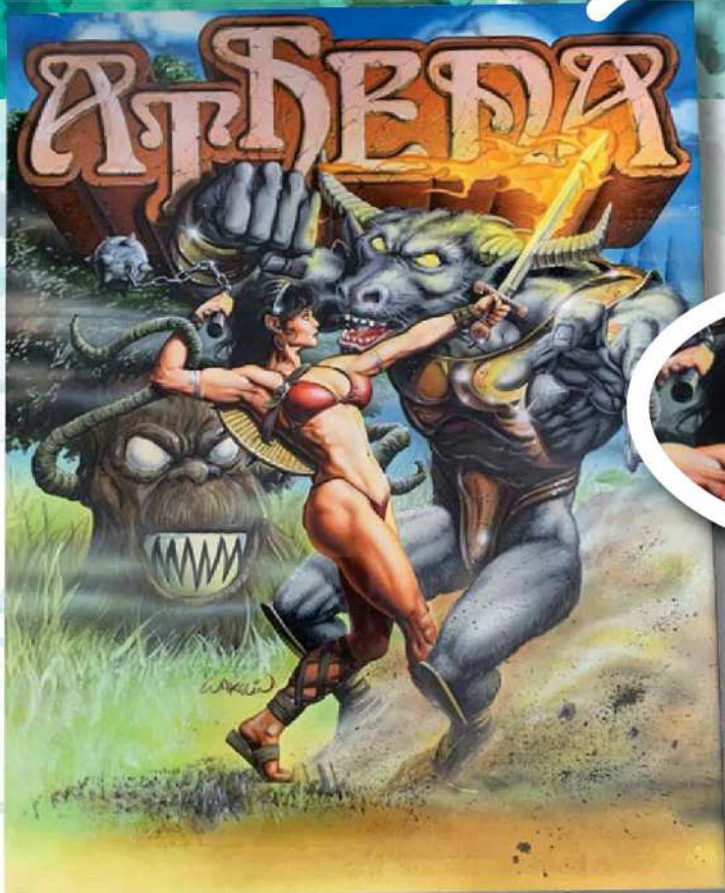
que él conoció a David Ward y Jon Woods, y le pidieron algunas cubiertas para cajas de juegos. Hizo un par de ellas por su cuenta, y me preguntó si estaría interesado en hacer algunas cubiertas yo mismo. Compartimos algunas obras de los primeros tiempos (Blair a los lápices y yo coloreando), hasta que se hizo obvio que Blair no podía cumplir los plazos de entrega y David me pidió hacerme cargo de todos los proyectos que le iba a dar a Blair. Creo que Blair se sintió bastante aliviado (no más estrés ni levantarse temprano para cumplir las entregas). Fuimos cada uno por nuestro lado unos pocos meses después, él regresó a cazar ovnis y yo continué con el trabajo de Ocean...". El estilo (más que correcto) de Blair en *Transversion*, *Kong* y *Armageddon* dio paso a los primeros escauceos de Bob: *Road Frog*, *Digger Dan* y *Caterpilla*. Aquellas ilustraciones mostraban ya su característico y pulcro estilo, que combinaba un perfeccionista uso del aerógrafo con retoques mediante lápiz o rotulador. En la revista *Crash*, Wakelin detallaba cómo trabajaba: "Me lleva unos cuatro o cinco días desde el comienzo hasta el final completar una pintura para Ocean. Paso un día dedicado a las referencias, y luego tres o cuatro días más para completar la obra. Comienzo haciendo un dibujo muy fuerte a lápiz, rellenando todos los detalles y luego aplico el aerógrafo encima, de modo ▶



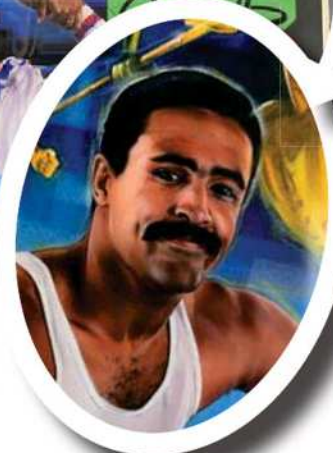
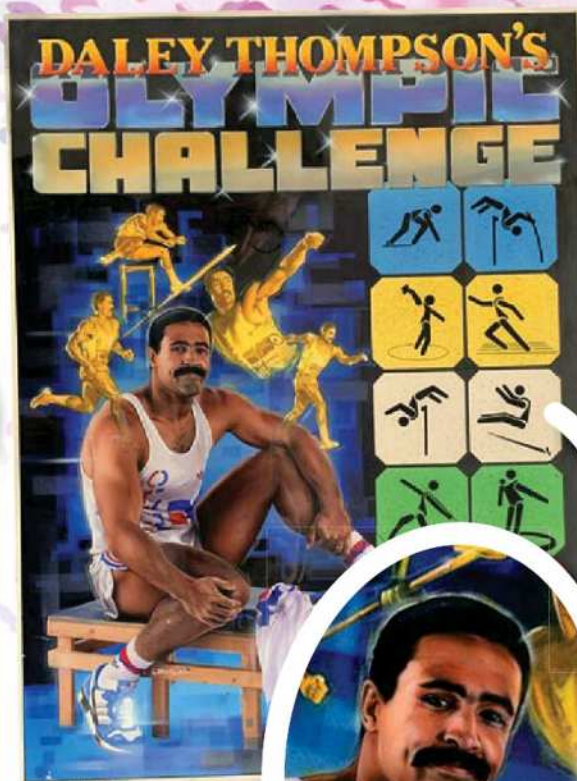
» En *Tennis!* podemos apreciar su habilidad para los logotipos.



» En *MagMax* da rienda suelta a su vena más comiquera, con una escena plena de acción.



» Para *Athena* usó como modelo a una conocida culturista, logrando un resultado impactante.



» En *Daley Thompson's Olympic Challenge* vuelve a retratar por tercera vez al conocido atleta, con enorme realismo.

► que las líneas del lápiz se aprecian tras el color. No me gusta el aspecto tubular y plástico de muchos de los trabajos en aerógrafo y creo que la técnica del lápiz evita esto. Generalmente, termino la pintura añadiendo pequeños detalles en gouache o rotulador de felpa. Otra de las felices intervenciones de Bob en sus inicios fue el logotipo, que en realidad fue creado o proporcionado por la imprenta que trabajaba en sus inicios con la compañía. Cogió aquel logo de tintas planas y lo convirtió en un ejercicio impecable de brillos y reflejos, una profunda

sinfonía de azules que dio forma a la Ocean que todos recordamos.

Las portadas que vendían solas los juegos

Bob no era muy aficionado a jugar, aunque sí a visitar sus pubs habituales, en los que había recreativas del estilo de *Asteroids* o *Galaxian*. Era su único nexo con los videojuegos hasta que Ocean llegó, y para él

siempre fueron un amasijo excesivamente simplón de píxeles, que él debía transformar en algo que atrajera a potenciales compradores (y le asegurara un buen cheque por el trabajo). Solían enseñarle el juego en las oficinas de Ocean en Manchester, lugar al que se desplazaba si le era posible. En su defecto, le enviaban un VHS con una demo grabada, donde al menos podía atisbar el argumento y ver los personajes involucrados en el título. Pero en ocasiones, como en *Galivan*, apenas disponía de un par de pantallazos, lo que le impedía conectar emocionalmente con el resultado de su trabajo. "Miraba aquellas cosas hechas de pequeños píxeles saltando aquí y allí, y me decían 'es un pequeño personaje con una camiseta azul y un gorro'. Frecuentemente no parecían aquello en absoluto. (...). De lo que se trataba era de intentar aportar personalidad a algo que era básicamente veinte píxeles. Intentar entusiasmarse con alguna de esas cosas era casi imposible" (*Retrogamer Fanzine* núm. 18). De hecho, las portadas cumplían unas aviesas pretensiones, más capciosas si cabe en el momento en que eran verbalizadas: debían seducir a los jóvenes, prometerles algo visual que el juego no iba a ofrecerles. En ocasiones, con juegos de bajísima calidad como *Highlander* (*Los Inmortales*), desde Ocean le pedían conscientemente un esfuerzo, y no sólo respondía al reto, sino que Bob se convertía en el cuestionable artifice de unas ventas más que notables.

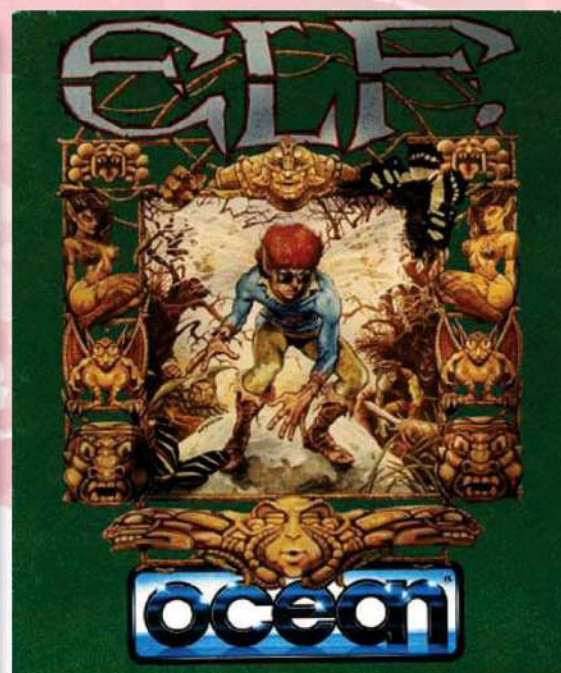
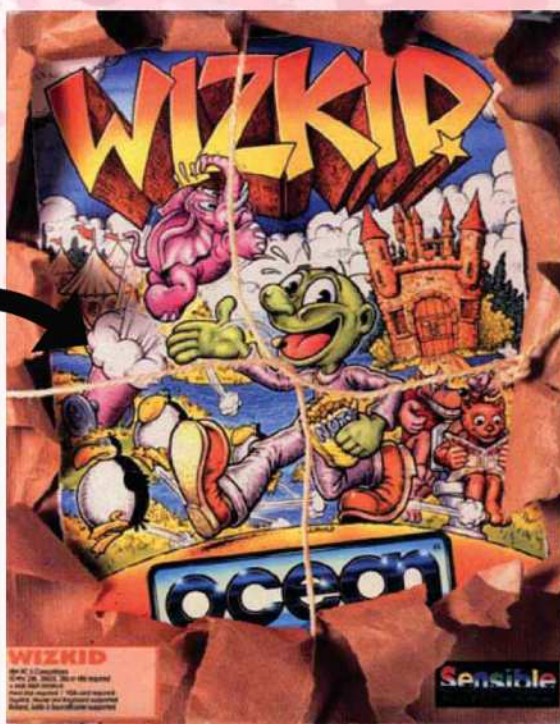
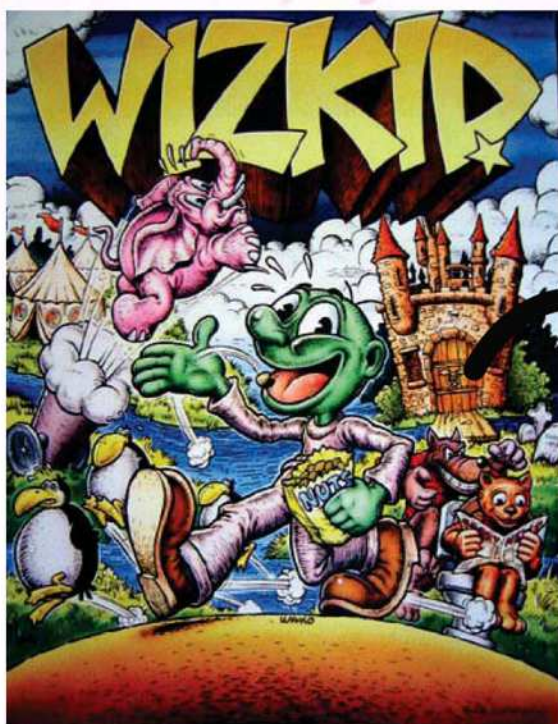
Poco a poco fue convirtiéndose en una referencia imprescindible para la compañía, alcanzando su momento de máxima popularidad con la portada de *Decathlon*, en 1984, que licenciaba la imagen de Daley Thompson, una leyenda británica del deporte. Una portada ejecutada en dos días, de la que Bob opinaba que "Daley lucía bien, pero la tipografía y el fondo eran basura" (www.exotica.org.uk/wiki/



» *Galivan* no fue de sus portadas favoritas, pero Bob logró un resultado estupendo que impulsó un juego mediocre.



» A Bob se le llevaban los demonios cada vez que Ocean alteraba su trabajo para añadir montajes absurdos alrededor.

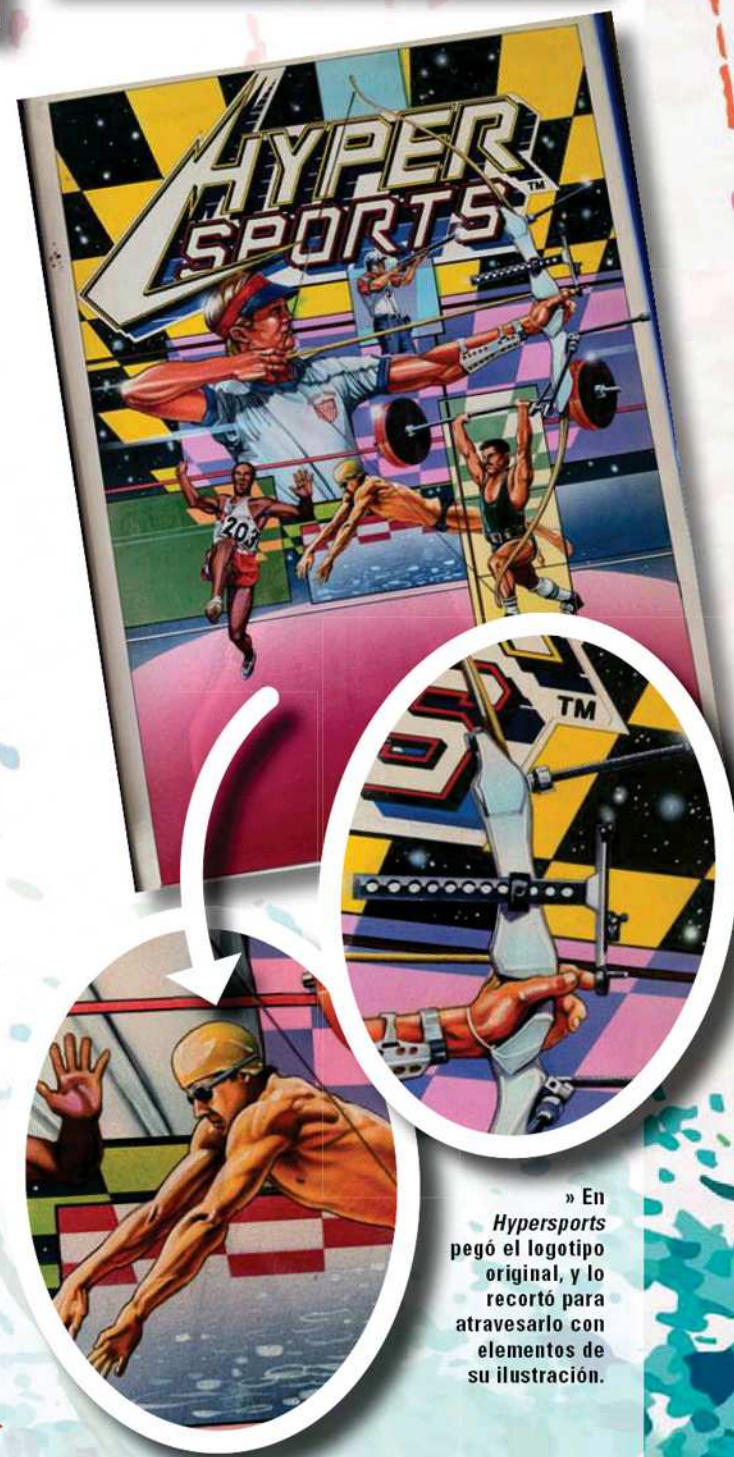
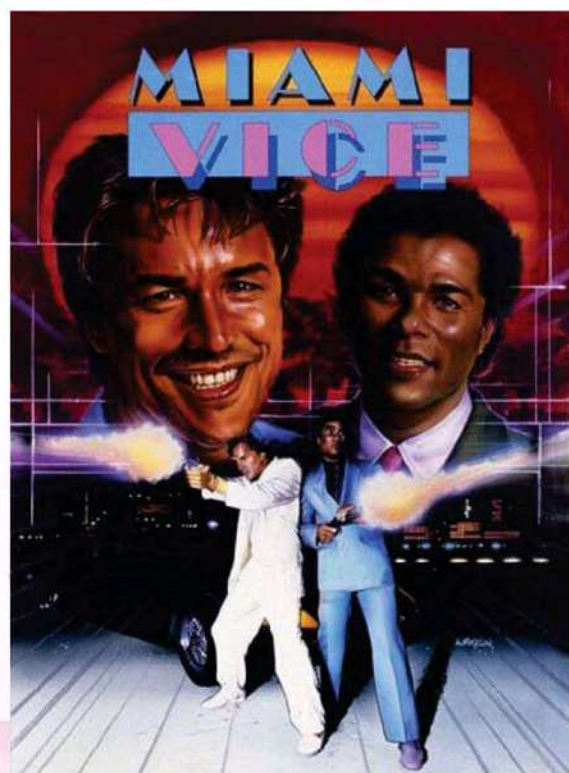


Bob Wakelin). Lo cierto es que su realismo, su pose impactante, contribuyó a que el juego vendiera decenas de miles de unidades y se convirtiera en un éxito a nivel mundial. Dave Ward valoraba cada vez más su trabajo y le gustaba recibir cada portada del autor en una reunión en su despacho de la primera planta de la sede de Manchester, donde montaba su pequeño show exclamando "Oh, Bob, otra gran portada. ¡Pero mira esto, es de las mejores!". A lo largo de los años, sus pinturas aerografiadas se fueron convirtiendo en una sucesión de obras intachables, que mezclaban diversas referencias y estilos. Se trataba de una época donde el acceso a documentación no era tan sencillo como en la actualidad. "En aquellos días pre-internet, solía comprar cantidades ingentes de libros de referencia. Era mucho tiempo invertido, y muy tedioso, mirar libro tras libro para afortunadamente encontrar la fotografía adecuada. A veces, no tenía mucho tiempo, así que usaba la referencia que fuera y que pudiese conseguir rápido". En *Athena*,

utilizó fotos de la culturista Lisa Lyon, y para *Target Renegade* se basó en una pose de Bruce Lee. Por carátulas como *Movie* o *Green Beret* desfilaron referencias a trabajos de Steranko y Mike Zeck. Y ocasionalmente contó con la ayuda de su compañero Floyd Hughes, que le abocetó personajes como el minotauro de *Athena* (cuyo taparrabos fue objeto de polémica, porque alguien reseñó que parecía un miembro viril), los mapaches de *Comic Bakery*, o los personajes de los fondos de *Mikie*. Era capaz de dar soluciones muy competentes con composiciones cartoon dirigidas a la audiencia más joven, aunque despreciaba profundamente aquel estilo, empleado en *Hunchback* o en *Rainbow Island*, su trabajo más odiado. "No podía soportar esas pequeñas adorables mierdecillas. Trabajar en este tipo de trabajos era como trepar por una tubería grasienta. No me gustaba tampoco mucho *Wizball*, aunque sé que es realmente popular". Sin embargo, disfrutaba cuando en obras como *Wizkid* podía pervertir ese estilo para darle su toque 'punk', un aire underground muy influenciado por Crumb, que le permitía realizarse muchísimo más. Era su virtuosismo el que le permitía saltar al estilo cómic de *Rastan*, *Batman: The Caped Crusader* o *MagMax* con gran facilidad, recogiendo herencias de los George Pérez o Neal Adams más clásicos. O podía saltar a la línea más fotorrealista, como era el caso de *Hypersports*, *Tennis*, *World Series Baseball* o especialmente *Daley Thompson III*, donde los trazos de su mano eran indistinguibles. "En aquella época intentaba perfeccionar mi estilo con el aerógrafo para ver cuán realista podía hacer que parecieran las portadas. Pero solía dejar una parte de la ilustración ligeramente más 'ruda' para que pudiera verse de manera obvia que había sido dibujada por la mano humana".

Gloria y despedida

Preguntado por cuáles eran sus mejores obras, Bob mencionó, aparte de las extraordinarias *Where Time Stood Still* y *Operation Wolf*, una de ellas que fue objeto de polémica en su momento: *Miami Vice*. Se trataba de una ilustración de 1986 muy realista ▶



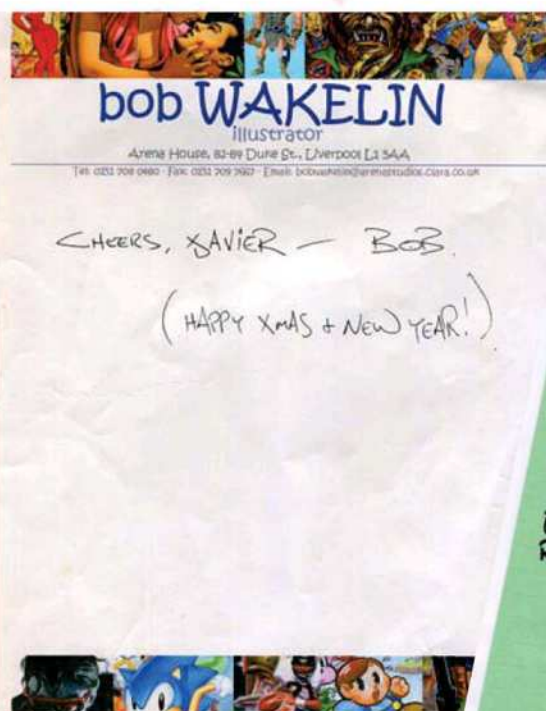
» En *Hypersports* pegó el logotipo original, y lo recortó para atravesarlo con elementos de su ilustración.



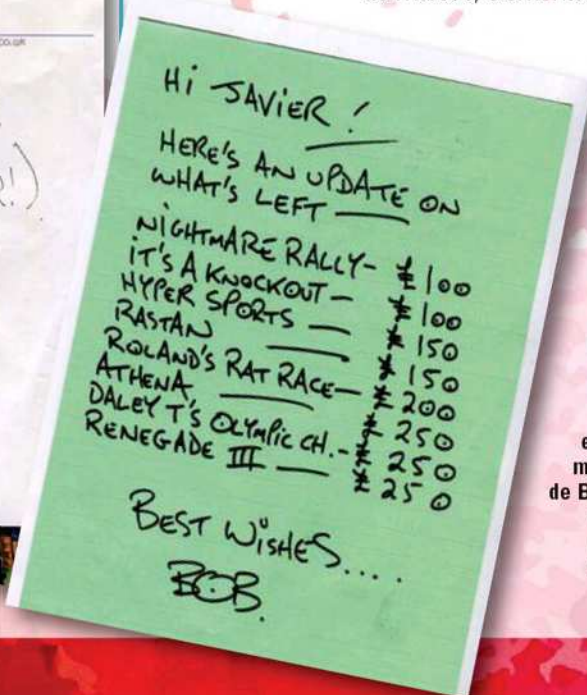
» El fanzine Retrogamer recuperó la figura de Wakelin unos años después de que cesara su actividad con Ocean.

» En Tank usó papel quemado para pegarlo en la ilustración. Apenas se aprecia físicamente.

► que representaba a los dos protagonistas con una generosa sonrisa, pero que solo fue utilizada como anuncio antes de ser desechada. "David Ward solo me dijo que no podían usar mi portada de *Miami Vice* porque el agente de Don no lo permitiría. Sólo admitían fotografías, para poder controlar su imagen. ¡Vergonzoso, porque le hice aparecer tan guapo...!". No fue la única ilustración que sufrió de algún tipo de modificación u objeción. En *Mr. Wimpy*, uno de sus mejores trabajos 'iniciáticos', Bob representó de forma realista los enemigos que perseguían al cocinero protagonista, una agresiva salchicha y un huevo frito psicópata. Alguien pensó que podría herir



la sensibilidad de algún joven usuario, por lo que, a pesar de que a Ward le encantó, se substituyó por otra versión con un estilo caricaturesco. *Chinese Juggler* contó con una primera versión, publicada en Crash núm. 18. "Pensé que era genial porque tenía el aspecto clásico del arte de la propaganda china. Pensaron que era realmente demasiado sofisticada, y prefirieron algo estilo cartoon" (Retrogamer Fanzine núm. 18). *Kid Chaos* fue puesto en el punto de mira por su supuesta violencia, algo sobre lo que ironizó Wakelin. "El original de *Kid Chaos* era una ilustración bonita y divertida que tuvo que ser desestimada por las preocupaciones de los alemanes sobre los conejos que son perseguidos por tipos con bates de madera". Una cuestión que realmente le mortificaba, era el de las manipulaciones: el departamento de marketing solía alterar sus obras superponiendo marcos, elementos tipográficos u objetos que desvirtuaban su trabajo de forma cruenta.



» Javier Recuenco recibió estas notas manuscritas de Bob cuando le propuso comprarle originales.



ficos u objetos que desvirtuaban su trabajo de forma cruenta. "A veces me resultaba costoso entender qué intentaban hacer cuando les proporcionaba una ilustración y sentían que debían pegar cosas extrañas como mariposas de plástico encima (*Elf*) o papel marrón roto (*Wizkid*)". En *The Untouchables* su trabajo apenas podía apreciarse, maquettato en la contraportada de la caja sepultado bajo pantallazos y textos de todo tipo. En ocasiones se permitía experimentar él mismo con otro tipo de materiales que pegaba en la ilustración original (casi siempre ejecutada sobre cartón con un formato apenas superior a un DIN A3), y con tal pericia que resulta complicado distinguirlo a simple vista aun con la obra delante. El logotipo de *Hypersports* está encolado, y recortado con enorme pericia en puntos donde el dibujo de Bob lo atraviesa. En *Tank*, hay papeles quemados a mano que parecen impresos o aerografiados. Y en su último trabajo para Ocean, en 1994, hizo gala de aquella técnica hasta límites insospechados. "¡El mapa digitalizado en *Central Intelligence* fue una pesadilla para poder cortarlo y pegarlo! La mayoría de las veces usé esa técnica del 'corta-pegar', porque la compañía propietaria de derechos insistía en utilizar fotografías (por ejemplo, en *Transformers*). Pero tenía que retocar las fotos que me daban para 'despegarlas' un poquito". Obras como *Central Intelligence* o *Elf* ya pertenecían a la última etapa de decadencia de una compañía enredada en los 16 bits sin encontrar una línea lucrativa, entregada finalmente a Infogrames. Una marca que lo fue todo en la década de los ochenta, y que no supo despedirse de uno de sus más grandes valedores.

Cuando Bob ya llevaba unos cuantos años sin trabajar para Ocean, fue Keith Ainsworth quien rescató en su fanzine Retrogamer la figura del artista en una



alguna de sus obras. "Bob me decía que había entonces dos grandes coleccionistas de su obra, uno era yo y el otro un coleccionista sueco. Tuvo a la venta su obra poco tiempo, unos cuatro años. Fueron los que hubo desde que descubrió que sus originales estaban en un contenedor, y el momento en que ya los vende todos". En un sencillo papel verde, le envió sus tarifas, que oscilaban entre las 100 libras y las 250 de obras como *Athena* o *Renegade III*. Así fue como se hizo con una magnífica colección que comprende incunables como *Hypersports*, *Gilligan's Gold*, *It's a Knockout*, *Athena*, *Daley Thompson III*, *Galivan*, *MagMax* o aquella inédita versión de *Chinese Juggler*. Las fotos de todos estos originales adornan el presente artículo, gracias a la amabilidad de Javier.

En sus últimos años, Bob ya había completado su 'conversión' al mundo digital. En uno de nuestros últimos intercambios de mensajes, mostraba su satisfacción por haber conseguido llevar el Photoshop a su terreno, y que las portadas de los cómics de *Sea Quest* 'fueran' indudablemente unos Wakelin originales. Pero una persistente enfermedad, que le ocasionó numerosos trances y pasos por el hospital, nos privó en enero de 2018 de seguir disfrutando de su obra y de su buen humor. Nunca dejó de ofrecer su mejor sonrisa incluso postrado en una cama de hospital, a través de sus redes sociales. Y el resto de nosotros no dejamos de sonreír al ver sus portadas de los años ochenta y noventa, ¡más de cien!, en las que volcamos tantos recuerdos y buenos momentos. Aunque alguna vez, con su pericia, nos la 'colara' como con *Highlander* y nos hiciera comprar algún que otro bodrio. Como él nos respondería: "That's my job, suckah!". ✱

Agradecimientos: a Javier Recuenco por todo el material proporcionado para el artículo, y por abrirme las puertas de su casa. A Anna Bäckström por sus hermosas fotografías de su amigo Bob.



» Esta foto la tomó Anna Bäckström el último día que vio a Bob. Una bella imagen.





Recreativas que nunca se adaptaron a sistemas domésticos

CARNE DE SALÓN

JINGI STORM

DESARROLLADOR: ATRATIVA AÑO: 2006 GÉNERO: FIGHTING

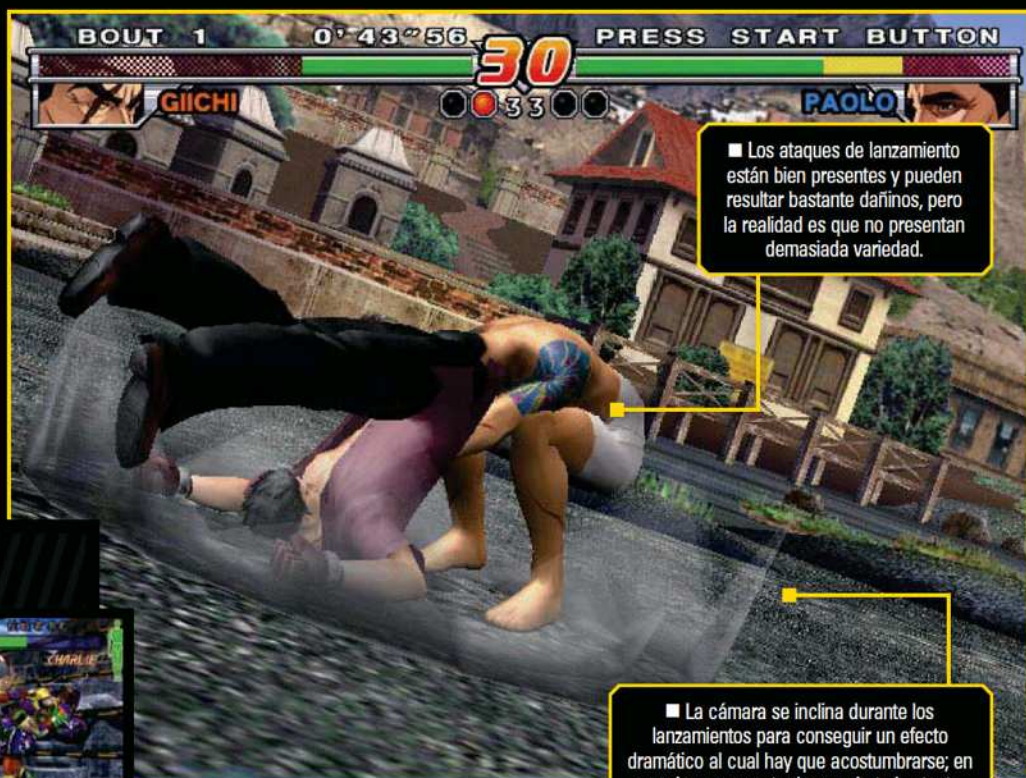
■ De cuando en cuando encontramos curiosas anécdotas en la historia de los títulos que aparecieron en los salones recreativos, y *Jingi Storm* indudablemente atesora alguna de estas. Anunciado como *Force Five* y desarrollado por Anchor Inc, el juego estaba listo para lanzarse en la placa arcade Atomiswave de Sammy basada en Dreamcast en 2004. Esto nunca llegó a ocurrir, y todo se vendió a una compañía prácticamente desconocida llamada Atrativa, que hizo cambios en el juego renombrándolo y adaptándolo a la placa Naomi de Sega. Todas las mujeres fueron eliminadas de la lista principal de personajes y convertidas en jefes intermedios, y todos los luchadores ganaron compañeras que se mostraban en diferentes estados de desnudez conforme al éxito conseguido por el jugador en su tarea. Sin embargo, este aspecto del título se eliminó del mismo una vez se efectuó la prueba de ubicación geográfica original, y las 'acompañantes' solamente existieron para aportar información posterior a la refriega, completamente vestidas.

Queremos buscar una explicación lógica a todo esto, y quizá tanto cargar las tintas en aspectos ajenos al juego... está hecho a propósito para distraernos del juego, porque *Jingi Storm* es un título de lucha normalito: emplea el esquema de control con tres botones de *Virtua Fighter*, y puedes esquivar de lado a lado. Sin embargo, lo rápido de la acción y su sencilla ejecución no puede ocultar la falta de profundidad en las mecánicas, y que el juego no aporta ideas lúdicas originales o novedosas. Vale, puedes elegir el primer jefe intermedio al que te enfrentes, pero por lo demás el apartado sonoro no logra ser relevante, y las soluciones visuales aportadas aparentan exceso de sencillez y simpleza en comparación con la riqueza gráfica mostrada por *Soulcalibur* o *Dead Or Alive 2* en Dreamcast. Y estos tenían ya entonces cinco años de vida; *Jingi Storm* vivió su existencia en salones recreativos junto a *Tekken 5* o *Virtua Fighter 5*, colosos visuales en su especie. Nunca salió de Japón, y si hubiera sido convertido a formato doméstico lo habría tenido difícil contra su belicosa competencia.

■ Los combos se logran mediante las esperables combinaciones de puñetazos y patadas. Ciertos personajes disponen de ataques de repetición masiva a los que recurrir en situación desesperada.



■ Parece una estación de tren divertida de explorar, pero es un plano infinito con un fondo 3D al estilo *Tekken*, olvídate de salidas del ring o golpear las paredes.



■ Los ataques de lanzamiento están bien presentes y pueden resultar bastante dañinos, pero la realidad es que no presentan demasiada variedad.

■ La cámara se inclina durante los lanzamientos para conseguir un efecto dramático al cual hay que acostumbrarse; en un primer momento desconcierta bastante.

ALTERNATIVA CONVERTIDA

FIGHTING VIPERS 2

1998

■ Si realmente estás buscando un juego de lucha alternativo (y convertido) de esta generación, *Fighting Vipers 2* tiene algo único a su favor: los movimientos Super KO que ganan peleas completas. La conversión a Dreamcast solo está disponible en Japón y Europa.



SLASHOUT

DESARROLLADOR: SEGA AÑO: 2000 GÉNERO: YO CONTRA EL BARRIO

■ *Spikeout* fue un intento novedoso de llevar el género 'Yo contra el barrio' a las tres dimensiones en zonas de lucha abiertas mediante cabinets conectados, que permitieran a cada jugador efectuar una exploración y rango de movimiento sin restricciones. Al pasar de Model 3 a Naomi, Sega decidió hacer una semisecuela: *Slashout* retomó el diseño de juego y las mecánicas



» [Arcade] Un ataque difícil de realizar, pero crucial si consigues ejecutarlo regularmente.

de *Spikeout*, pero incorporando una tematización fantástica completamente nueva. Ahora tienes personajes que empuñan espadas, extraños enemigos animales y gemas que periódicamente recargarán tu barra de vida.

El aspecto más interesante de las mecánicas del juego son sus ataques mágicos: mantén presionado el botón y cargarás un ataque que lanzará tus enemigos por los aires, o hacia atrás, contra sus compañeros. Por desgracia tiende a ser una pesadilla ejecutar uno de estos ataques porque recibir un golpe interrumpirá la ejecución del movimiento. Una pena, ya que *Slashout* acierta en casi todos sus aspectos; y si intentamos adivinar por qué no contó con la esperable conversión a Dreamcast, deberíamos suponer que el modo multijugador en línea estaba aún demasiado verde por aquel entonces.

ALTERNATIVA CONVERTIDA

SPIKEOUT

1998

■ Si bien no es una conversión directa, las fases y mecánicas de *Spikeout: Battle Street* para Xbox son idénticas a las del juego de recreativa. Los personajes no son los mismos y la historia es completamente nueva, pero el modo batalla callejera es, esencialmente, un modo arcade.



PISTOL DAIMYO NO BOKEN

DESARROLLADOR: NAMCO AÑO: 1990 GÉNERO: MATAMARCIANOS

■ ¿Alguna vez has querido jugar como un señor feudal japonés con una pistola pegada a la cabeza? Nosotros tampoco, pero por algún motivo, Namco decidió que este jefe de *Bravoman* necesitaba su propio spin-off, más menos titulado *La Búsqueda de la Pistola Daimyo*. Tan peculiar personaje no es capaz de volar por sí mismo con lo que usa ventiladores para desplazarse en el aire, y a efectos de mecánicas eso significa que no puede mantener una altitud estable.

Puedes aporrear el botón correspondiente para disparar regularmente, o mantenerlo presionado para cargar un tiro arqueado que explota en el enemigo con un hermoso ramillete de fuegos artificiales. Nada de esto importa, porque tu armamento es bastante inservible y los atacantes pelín implacables, demasiados en pantalla con ataques excesivamente



» [Arcade] Dispara al árbol, no a la cara. Si, el jefe tiene un corte de pelo de flor de cerezo. ¿Por qué? Ni idea.

rápidos. Está lejos de ser el mejor matamarcianos de la historia y con todo lo dicho, podemos hacernos a la idea de por qué no salió de Japón. Aún así, el juego brilla con cierto fulgor bizarro gracias a su aspecto tarado, así que los fanáticos del género y quienes disfrutan las rarezas querrán echarle un vistazo. Y unas partidas.

ALTERNATIVA CONVERTIDA

ORDYNE

1988

■ Este cute-'em-up es también de Namco, y es bastante mejor que *Pistol Daimyo*. La adaptación para PC Engine es buenísima y gozó de lanzamiento para Turbografx 16 en norteamérica, aunque la versión arcade se incluyó en *Namco Museum Volume 4* para PlayStation.



AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

MATCH IT II

DESARROLLADOR: TAMTEX AÑO: 1993 GÉNERO: PUZLES

■ Los títulos de solitario Mahjong gozaron de bastante popularidad durante los años ochenta y noventa, y es probable que hayas jugado a alguno de ellos, ya sea un gran lanzamiento comercial como *Shanghai* en Master System, u otro de dominio público como *Mah Jongg: Dragon Tiles* para Amiga. Si es el caso, ya sabrás qué esperar de *Match It II*: encontrar parejas de elementos según un cierto número de reglas, sin crear un estado de tablero imposible de resolver en el proceso. Recibes tiempo extra por cada acierto, y dispones de

un número limitado de movimientos de ayuda si te atascas.

El juego en su modo principiante está tematizado con joyas, y su equivalente para expertos, con fichas de mahjong. Pero se supone que el verdadero atractivo del juego debería ser el modo normal, en el que completar con éxito un tablero provocaría que la mujer al fondo se quite algo de ropa, lo cual es una técnica motivadora cutrísima, y no el tipo de cosas que deberíamos encontrar en los sistemas de juego doméstico de 1993.



» [Arcade] Sin duda, *Match It II* enseña más carne de forma cutre e innecesaria que *Jingi Storm*.

SUPER MARIO LAND

SUPER MARIO LAND SE HA LABRADO CIERTA REPUTACIÓN DE JUEGO RARO Y FUERA DE LUGAR A LO LARGO DE LOS AÑOS. RETRO GAMER ARGUMENTA QUE LO ÚNICO INUSUAL DE LA PEQUEÑA PERO ASOMBROSA AVENTURA PORTÁTIL DE MARIO ES SER INCREÍBLEMENTE BUENA

TEXTO DE MARTYN CARROLL



BATADON



DRAGONZAMASU

Todas las grandes aventuras arrancan desde fabulosas historias. Sarasaland ha sido invadida por el malvado alienígena Tatanga, quien tras hechizar a todo el mundo ha secuestrado a su princesa, Daisy. Mario decide salvarla con ayuda de sus vehículos blindados, el sumergible Marine Pop y el aeroplano Sky Pop. Un momento, ¿Sarasaland, no el Reino Champiñón? ¿Tatanga, no Bowser? ¿Daisy, no Peach? ¿Cómo que 'vehículos'?

Y la historia detrás de esta historia cuenta que el presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, quería poner a la venta un nuevo juego de *Mario* junto con Game Boy en 1989, pero el creador de la serie, Shigeru Miyamoto, estaba ocupando produciendo títulos (como *F-Zero* y, precisamente, el próximo juego de *Mario*) para la nueva consola de inminente lanzamiento, SNES. La tarea fue encomendada, pues, al mismísimo mentor de Miyamoto, Gunpei Yokoi, lo cual tenía perfecto sentido ya que fueron el propio Yokoi y su equipo Nintendo R&D1 quienes desarrollaron, precisamente, la Game Boy. Así, Yokoi y el director Satoru Okada afrontaron la tarea de embutir *Super Mario Bros* y hacerlo funcionar de manera hermosa en la pequeña pantalla de 2,6 pulgadas de la portátil. ¡Y sin Miyamoto! El resultado final presentó muchos

elementos nuevos que encandilaron a los fans de *Mario*... y otros, que los irritaron.

Un cambio apreciable es la distribución de niveles. Solo hay doce fases, divididas en cuatro 'reinos' separados por diferentes tematizaciones. El reino que abre el juego, de evidente inspiración egipcia, no se aleja demasiado del área de movimiento habitual en Mario, pero el resto son entornos insólitos y excesivamente extraños inspirados en las Bermudas, la Isla de Pascua o la antigua China. Los enemigos también han cambiado bastante; algunos, como los Chibibo estilo Goomba y esas perennes Plantas Piraña aparecen por todas partes, pero muchos otros son exclusivos de cada uno de sus reinos y, de hecho, exclusivos de este juego de Mario. Cada reino también tiene su propio jefe con el que deberemos batallar, lo que supondrá un soplo de aire fresco con respecto a los demasiado recurrentes clones de Bowser. Mario está en Sarasaland, muy, muy lejos de casa. Y el juego así lo transmite.

Las mecánicas, sin embargo, no han cambiado en demasía con respecto a otros títulos protagonizados por el fontanero nintendero: las setas hacen que Mario sea más grande, las estrellas aportan invencibilidad temporal y el potenciador Flor posibilita el disparar, aunque no ►

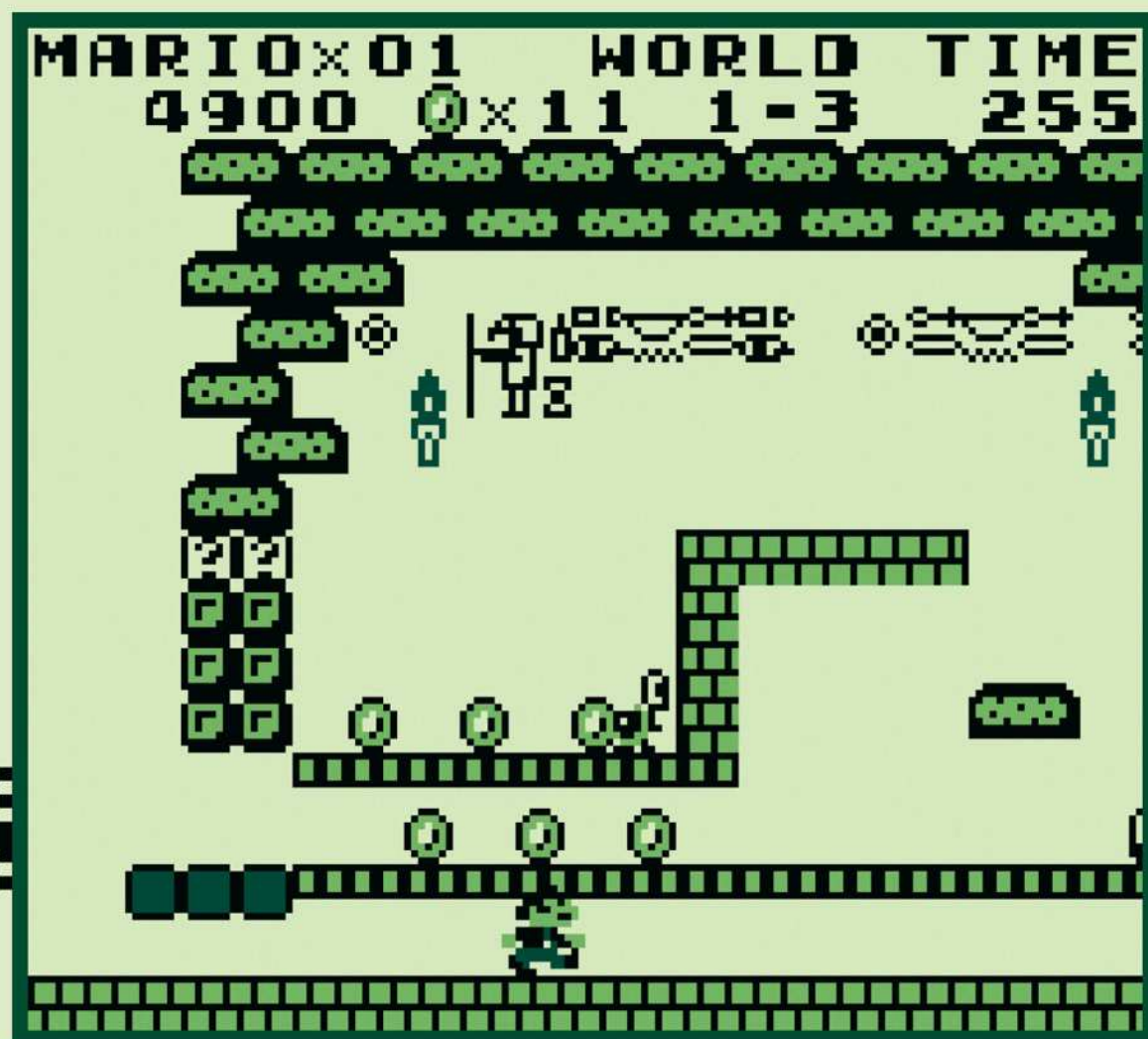


BUNBUN



MOSCA





» [Game Boy] El tamaño importa; hay una serie de rutas a las que solo el Mario de tamaño 'normal' puede acceder.



» [Game Boy] Los bloques invisibles y las plataformas ocultas permiten acceder a muchas zonas secretas.



» [Game Boy] Vale la pena revisar cada bloque, por si acaso alguno esconde monedas o un precioso 1UP.

LAS SUPER SECUELAS

CÓMO EVOLUCIONÓ LA SERIE EN MINIATURA DE NINTENDO

SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

■ Un juego de Mario muy al estilo tradicional, con su mapa del mundo y demás características tomadas desde la versión 'grande'. Los gráficos tienen mayor tamaño y son más vistosos, pero todo es menos sorprendente para bien o para mal. Una gran secuela, en cualquier caso.



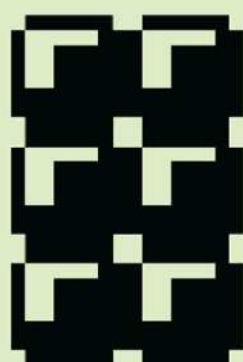
WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

■ Sin Mario a la vista (breve cameo aparte), el tercer título es casi un juego independiente a pesar de la mención nominal a la saga. Wario literalmente se abre camino por los escenarios mediante distintos cascos que le confieren diferentes habilidades. Muy jugable y pletórico de personalidad.



SUPER MARIO 3D LAND

■ Después de que el nombre *Super Mario Land* llevara dormido años, Nintendo lo resucitó en 2011 para el título de 3DS. Si bien las mecánicas 3D poco tienen que ver con la serie original, se trata de una fantástica aventura, estupendo anticipo de *Super Mario 3D World*.



CHIBIBO

DAISY



GAO

GUNPEI YOKOI Y EL DIRECTOR SATORU OKADA CREARON UNA VERSIÓN MINIATURIZADA QUE RECORDABA EN MUCHOS SENTIDOS AL ORIGINAL DE NES

RÉCORD DE VELOCIDAD

HABLAMOS CON EL SPEEDRUNNER ADAM FERRARI, CAPAZ DE COMPLETAR SUPER MARIO LAND EN POCO MÁS DE DOCE MINUTOS

¿Cuál es la historia de tu speedrun en *Super Mario Land*?

En junio de 2020 sorprendí al mundo del speedrunning cuando pasé de no tener experiencia con *Super Mario Land 2*, a ostentar el récord a finales de julio, lo cual me abrió la posibilidad de ser bueno en otros juegos de Mario; quería ser el primero en tener los principales récords mundiales de *Super Mario Land 1* y *2* desde Mugg en 2013. El poseedor del récord en aquel momento era EiP, que actualmente ocupa el segundo lugar. La gran mayoría de estrategias que aprendí eran suyas y del antiguo poseedor del récord Callumbal. Cuando me puse con el juego no entendía sus físicas. Definitivamente no era el más rápido, y me llevó tiempo mejorar.

¿Cuántos intentos te costó lograr el récord mundial actual de 12 min y 24 s? ¡Me llevó 1752 intentos conseguir el récord! En el vídeo donde lo logro puede verse este número en la parte superior,



» El speedrunner Adam Ferrari es de Nueva York, y esta es su cara de 'intento fallido'.

que es donde miro para vigilar mi ritmo tras cada nivel. Puede parecer una cifra alta, pero los dos últimos récords requirieron de 10 a 20 000 intentos para conseguirse. La práctica eficiente fue la clave; practicaba varias horas al día en ambos juegos siempre que podía.

Hay personas que se sorprenden cuando empleas el glitch o fallo del juego del teletransporte (el cual sucede cuando Mario es empujado fuera del lado izquierdo de la pantalla en los niveles de avance automático). ¿Es esto una práctica legítima?

Dado que la categoría es 'any%' o 'cualquier%', se puede utilizar cualquier fallo a menos que las reglas lo indiquen. Esas teletransportaciones de un lado al otro de la pantalla solo se pueden hacer en la v1.0 del juego, ya que el error se parcheó en las siguientes. La comunidad lo ve como legítimo sin ningún tipo de controversia, pero entiendo que pueda sorprender a la gente.

¿Crees que sería posible conseguir un tiempo aún mejor?

Calculo que aún pueden ahorrarse dos o tres segundos, en teoría. Estoy orgulloso de mi récord, aunque asumo que algún día será batido. Si eso sucede, seguramente lo deje correr; hago streaming en Twitch.tv/AdamFerrari para todos mis intentos, y hay muchos otros proyectos para mí ahora mismo más divertidos.

¿Cuál es tu opinión personal de *Super Mario Land* como juego?

Considero que es una gran experiencia portátil para 1989. Dejando la nostalgia de lado, no ha envejecido demasiado bien.



» Puedes ver la consecución del récord de Adam en *Super Mario Land* y muchos otros speedruns en su canal de Twitch.

» [Game Boy] Sumergirse en el Marine Pop es mucho más divertido que nadar en *Super Mario Bros*.



► bolas de fuego sino Superbolas que rebotan en muros y suelos, lo que te permitirá realizar algunos trucos curiosos. El cambio más evidente, por supuesto, será la incorporación de niveles estilo matamarcianos a bordo de los vehículos antes mencionados. Así, en las fases 2-3 y 4-3, el juego se convierte en un clon de *Parodius* donde Mario destruye pulpos poco sociables y pollos kamikaze. Estos niveles aportan una agradable distracción de las habituales plataformas pero, ¿sería posible decir que pertenecen o al menos, podrían ser mental y/o mecánicamente asociables –siquiera, compatibles– con el universo de *Mario*?

Tenemos que recordar a este respecto que cuando *Super Mario Land* apareció en 1989, no había nada establecido denominable como 'fórmula Mario'. *Super*

Mario Bros 3 aún no se había lanzado fuera de Japón, y el *Super Mario Bros 2* occidental estaba protagonizado por un impostor que lanzaba nabos y vestía como Mario. En cualquier caso debería hacernos pensar el hecho de que los elementos característicos de *Super Mario Land* no se hayan sumado al ADN de la serie con el paso del tiempo. También se hace necesario apuntar que Game Boy fue un éxito rotundo en todo el mundo,



KUMO



GUNION



NYOLOLIN

LA GUÍA DEFINITIVA DE: SUPER MARIO LAND

MARIOX03 WORLD TIME
7550 0x14 1-1 256



» [Game Boy] Tras completar el juego se desbloquea el modo Experto, en este los enemigos son más numerosos y aparecen en otros lugares (como este Gao al final de la fase 1-1).

EL JUEGO SE CONVIERTE EN UN CLON DE PARODIUS DONDE MARIO DESTRUYE PULPOS POCO SOCIABLES Y POLLOS KAMIKAZE

a diferencia de la NES, con lo que posiblemente muchos entusiastas de los títulos protagonizados por Mario hoy día, quizá establecieran un primer contacto con sus aventuras gracias a *Super Mario Land*. Para quienes esto sucediera, nada de lo que en el juego aconteciera parecería inusual o chocante; tan solo habrían gozado un divertidísimo título pletórico de encanto e imaginación.

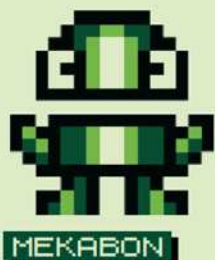
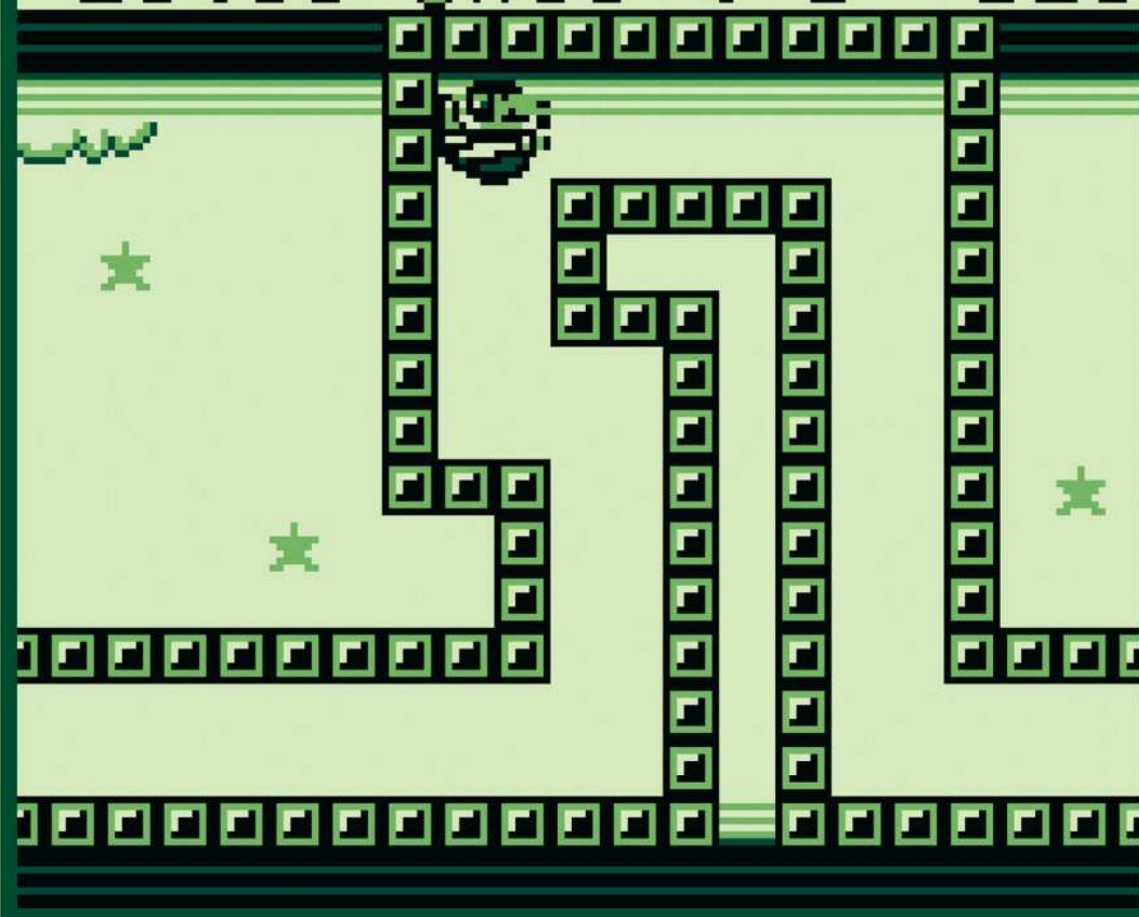
El director de la revista CVG Jaz Rignall lo sabía todo sobre los juegos de NES, y, aun así, se mostró absolutamente enamorado de *Super Mario Land* cuando escribió la previa del juego en el número de julio de 1989: "una versión renovada de *Super Mario Bros*, con muchas novedades incluyendo una sección de matamarcianos", contó. "Hay más niveles y características ocultas que en cualquier otro juego de Mario anterior. También es increíblemente adictivo".

Además destacó lo bien que funciona su agradable aspecto visual en la diminuta pantalla monocroma de la portátil. "Los gráficos son soberbios, con un pequeño Mario y fondos brillantes, todo en detalles increíblemente minuciosos". Sin embar- ▶

MARIOX05 WORLD TIME
146490 0x23 3-1 356



0 WORLD TIME
26400 0x68 4-3 320



MEKABON



NOKOBON

REY TOTOMESU



HORAS CON MARIO



LA SUPERBOLA MOLA

■ La Superbola es genial para acabar con tus enemigos, pero también es muy útil para hacerte con monedas. En habitaciones como esta, la única forma de coger todas (¡las 251!) es haciendo un uso inteligente y habilidoso de la Superbola.



VAMOS OTRA VEZ

■ El juego no tiene función de guardado, así que todo tu avance se perderá cuando te quedes sin vidas. Aunque podrás continuar cada 10 000 puntos, así que intenta ganar todos los que puedas derrotando enemigos y consiguiendo monedas.



A POR EL INTERRUPTOR

■ Un clásico de los Mario clásicos es el poder derrotar a los jefes de los reinos uno y tres incluso siendo pequeño y careciendo de Superbolas, simplemente salta por encima de ellos y llega hasta el interruptor del lado derecho de la pantalla.



LOS BONUS SON BUENOS

■ En las salas de bonus, fíjate que la escalera siempre aparecerá en el espacio situado entre 'X 2' y 'X 3' 1UP. Esa es la dirección hacia donde debes encaminar tus pasos para llevarte la mayor cantidad de vidas extra posible en cada ocasión.

SACA EL FUNK QUE LLEVAS DENTRO

CUANDO MARIO ESTUVO EN LO MÁS ALTO DE LAS LISTAS MUSICALES

■ Las listas de éxitos musicales siempre han atraído curiosos logros provenientes de otros medios. ¿Recuerdas a Zig y Zag? ¿Rana Loca? ¿Doctor Spin? Estos últimos pusieron de moda una melodía tremendamente bailable basada en el tema 'Type A' del Tetris versión Game Boy, que llegó en 1992 al número seis de las listas musicales en Reino Unido. No debería sorprender que solo unas semanas más tarde, un tema inspirado en aquel que suena en la fase 1-1 de *Super Mario Land* entrara también entre las diez primeras posiciones de las listas musicales. Esta remezcla fue ideada por el DJ británico Simon Harris y el rapero Colin Case, bajo el seudónimo de Ambassadors Of Funk.

Lo que resulta más impactante es que Nintendo UK no solo aprobó la distribución del tema, sino que les encantó; incluso cedieron un disfraz de Mario cómicamente enorme para la realización del video musical. Al parecer, Shigeru Miyamoto es quien adoraba el apartado acústico de *Super Mario Land* y dio el visto bueno a que Harris produjera un álbum completo de remixes, el cual fue lanzado en 1993 con el título de *Super Mario Compact Disco* pero solo en Japón. Si necesitas acelerada música bailable de Mario en tu vida, no te preocupes; puedes escuchar el disco vía streaming.



» [Game Boy Color] La Game Boy Color incluye una paleta especial para *Super Mario Land* que añade un toque de color a Sarasaland.

TOKOTOKO



PLANTA PIRANA

TATANGA

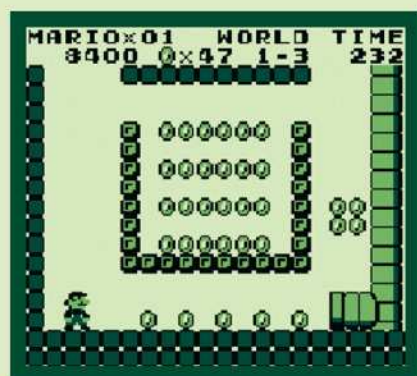
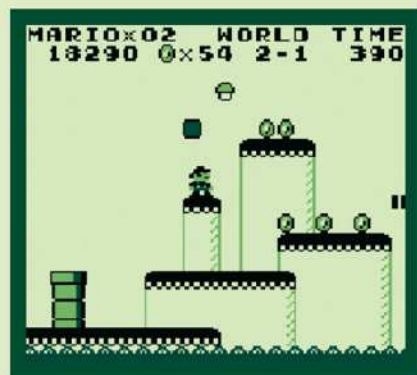


CÓMO DOMINAR LA PRIMERA AVENTURA PORTÁTIL DE MARIO



ENCIMA DEL ARMARIO

■ En algunas fases (como 1-3 y 3-2) verás monedas en la parte superior de la pantalla supuestamente inalcanzables. Simplemente debes localizar un bloque invisible, el cual te proporcionará vía de acceso a un elevador que te llevará hasta ellas.



ROKETON



FLOR POMPON



SUU



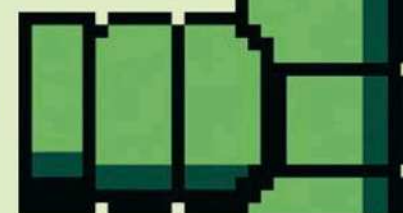
► go, algo le perturbaba. “El scroll es suave, pero la pantalla LCD presenta cierta borrosidad. nada que perjudique al juego”. *Super Mario Land* fue el único título de lanzamiento que mostraba scroll a pantalla completa y, por consiguiente, hizo notar el efecto ‘ghosting’ o estela fantasma inherente al LCD de la Game Boy original. Sobre el apartado sonoro, Jaz elogió su “glorioso estereo” y recalcó que “*Super Mario Land* presenta melodías y ‘jingles’ geniales”. Ciertamente, Hirokazu Tanaka compuso una banda sonora deliciosamente pegadiza y más concretamente, el tema de la fase 1-1 es quizá el más recordado e icónico de cualquier juego de *Mario*. Incluso entró en las listas de los diez primeros hitos musicales en Reino Unido gracias a Ambassadors Of Funk (más información en el cuadro ‘Saca El Funk Que Llevas Dentro’).

Todos los medios de la época analizaron el juego: *CVG* le puso una nota del 93 %, y *Mean Machines* lo puntuó con un 90 %; Matt Regan comentó que el juego “se había ganado un lugar semipermanente en su Game Boy, junto a *Tetris*”. Esta versión del famoso título ensambla-bloques fue una revelación, pero venía incluida con la consola. El consenso general instaba a que *Super Mario Land* era el primer juego que debías comprar. Y la gente lo compró: 18 100 000 copias vendidas en todo el mundo, más que *Super Mario Bros 3* con 17 300 000 copias, cifras no demasiado alejadas de las ventas realizadas por *Super Mario World* (20 600 000 copias). Como se apuntaba, aparte de *Tetris* que no cuenta en el cómputo de ventas ya que se regalaba en pack junto a la consola, *Super Mario Land* es el título más vendido para la Game Boy original. Nintendo ardía en deseos de monetizar tal éxito, y nació una serie impulsada por Gunpei Yokoi.

» [Game Boy Color] ‘toruzz’ desarrolló una versión homebrew en 2019; *Super Mario Land DX* hace uso de la paleta completa de Game Boy Color. Incluso puedes jugar como Luigi.

UNO DE LOS POCOS TÍTULOS CLÁSICOS DE MARIO QUE NINTENDO NO HA ACTUALIZADO

Super Mario Land 2: 6 Golden Coins se lanzó en 1992 y significó el debut de Wario, el alter ego malvado de Mario que irrumpió en el castillo de este último durante los hechos ocurridos en el primer juego. Wario protagonizaría más adelante *Wario Land: Super Mario Land 3* en 1994, y el trío de títulos *Wario Land* lanzados entre 1998 y 2001 para distintas generaciones de Game Boy. *Super Mario Land* es uno de los pocos títulos clásicos de *Mario* que Nintendo no ha actualizado. No lo ha olvidado, ya que le regaló paletas de color personalizadas para Super Game Boy y Game Boy Color (el hardware más avanzado de esta máquina eliminó en parte el efecto ‘fantasma’ del scroll borroso). El juego está disponible desde 2011 para Nintendo 3DS vía Consola Virtual; esta es la mejor manera de disfrutarlo, en la vibrante pantalla retroiluminada de 3DS. Si mantienes pulsados los gatillos además de Y, puedes emular el tono amarillo verdoso del original. Y como juego de Consola Virtual es posible salvar el juego cuando gustes, aunque no fuera diseñado con esta función en mente. Puedes recorrer *Super Mario Land* en menos de una hora y, curiosamente, lo que encontrarás si lo haces te resultará conmovedoramente familiar. ★



YURARIN



PIONPI

LA GUÍA DEFINITIVA SHINOBI III Return of the Ninja Master

COMO PROTAGONISTA DE LA SERIE SHINOBI, JOE MUSASHI ES UNO DE LOS MEJORES Y MÁS INDISCUTIBLES VALORES DE SEGA. PERO SU ÚLTIMA APARICIÓN EN MEGA DRIVE LO ELEVÓ A OTRO NIVEL; REVISAMOS UNO DE LOS MEJORES JUEGOS CON TEMÁTICA NINJA DE TODOS LOS TIEMPOS.

TEXTO DE NICK THORPE

Si te hiciste con una Mega Drive en sus primeros días de vida, seguramente decidieras acompañarla con uno de los mejores títulos que se pusieron a la venta al mismo tiempo que la consola: *The Revenge Of Shinobi*. La electrizante secuela del exitoso arcade evolucionó sus trepidantes mecánicas con nuevos escenarios, movimientos y magias, y la partitura que para el juego escribió Yuzo Koshiro es idolatrada hoy día. A los críticos les encantó, fue un éxito de ventas y empezó a incluirse de manera tan habitual en los cartuchos recopilatorios *Mega Games* que no podemos siquiera imaginar la posibilidad de que algún usuario de Mega Drive en aquella época se lo perdiera. No cabía la menor duda de que Sega pronto arrancararía la producción de una nueva secuela.

Lo interesante es que esto no sucedió de inmediato. El núcleo duro del grupo desarrollador de *The Revenge Of Shinobi*, los programadores Keiichi Yamamoto y Matsuhide Mizoguchi, y los diseñadores Taro Shizuoka y Atsushi Seimiya, dedicaron su cuerpo y alma a crear la excelente conversión de *Strider* para Mega Drive. Parte del equipo pasó a realizar títulos como *ESWAT* y *QuackShot*, mientras que el coordinador y planificador Noriyoshi Ohba trabajó en *Streets Of Rage* con Koshiro y Seimiya. El desarrollo de *Shinobi III* finalmente fue asumido por una subsidiaria completamente nueva de Sega llamada Megasoft, con Ohba como supervisor del proyecto.

Shinobi III: Return Of The Ninja Master es una continuación directa de *The Revenge Of Shinobi*, de hecho su nombre japonés es *The Super Shinobi II*. Neo Zeed, a pesar de la derrota sufrida a ma-

nos de Joe Musashi en el juego anterior, ha logrado sobrevivir como consiguen salir adelante (de esa manera tan particularmente irritante) los sindicatos del crimen. Y en el caso que nos ocupa esto ha sucedido porque su líder, el Maestro de las Sombras, jamás ha dejado de dirigir los hilos de la organización desde segundo plano. Dependiendo de si lo lees en el manual del juego internacional o en el japonés, el sindicato está o ligeramente debilitado, o es más poderoso que nunca. Y es aún peor, el Maestro de las Sombras supuestamente ha sido clonado desde la línea de sangre sucesoria del clan Oboro de Joe, aunque ese punto concreto de la trama solo aparece en la parte posterior de la caja americana. Ya sabes lo que todo esto significa: Joe, como el ejército de un solo hombre que es, debe conseguir que los miembros de Neo Zeed desaparezcan mediante patadas en el trasero.

Como su predecesor, *Shinobi III* consiste principalmente en fases lineales con acción plataforma y una enorme cantidad de malos que vencer, incluyendo ocasionales enfrentamientos con jefes. Y estos resultarán enormemente variados, ya que Joe se internará en instalaciones militares mortíferas, enormes bosques o siniestras instalaciones de investigación biológica. A lo largo de estos escenarios confluirán distintos elementos de la serie *Shinobi*, desde la recurrente temática argumental del rescate de rehenes hasta la vuelta del fiel perro Yamato de *Shadow Dancer*. El añadido más destacable de *Shinobi III* son los niveles de desplaza-



LA GUÍA DEFINITIVA DE: SHINOBI III: RETURN OF THE NINJA MASTER



NINJA
AEROMOTORIZADO



0 PTS



ÁGILES MOVIMIENTOS



VOLTERETA

■ Presiona saltar, y otra vez más cuando estés en el aire; Joe se hará un ovillo y ganará altura. Si pulsas 'atacar' en mitad de la voltereta, arrojarás un puñado de shurikens.



TAJO A LA CARRERA

■ Toca dos veces izquierda o derecha para correr en la dirección elegida. Si en ese momento pulsas el botón de ataque, blandirás tu espada y serás invencible por unos instantes.



PATADA EN PICADO

■ En el aire tras saltar, presiona abajo más el botón de ataque, efectuarás una patada diagonal en picado con la que patearás y rebotarás sobre tus enemigos.



SALTO EN LA PARED

■ Cuando Joe esté tocando un muro en el aire tras saltar, dirige la cruceta hacia la dirección donde esté el muro y presiona saltar de nuevo. Puede repetirse cuantas veces se desee.



» [Mega Drive] El jefe del tercer nivel se agazapa al fondo, esperando poder asestar un golpe bajo.



» [Mega Drive] El mago aparece en los peores momentos mientras emite chorros de fuego.



» [Mega Drive] Puedes disparar shurikens y realizar patadas en picado mientras surfeas.



TÉCNICAS ÚTILES PARA ACABAR CON NEO ZEED



ATAQUE DE CERCANÍA

■ Si te es posible, acércate a un enemigo y presiona el botón de ataque; conseguirás abatirlo y además reservar tus preciados shuriken para momentos más complicados.

MORTERO



» [Mega Drive] Tendrás que saltar hacia los barriles flotantes antes de que estalle la bomba.

► miento automático donde Joe monta un caballo o una tabla de surf motorizada, convirtiéndose en principal desafío esquivar los obstáculos que aparecen imprevisiblemente. De estos no hay demasiados, pero su aparición aporta variedad y emoción.

Nada de esto suena lo suficientemente revolucionario como para conformar una secuela rompedora, pero lo que supuso un cambio enorme fueron las nuevas capacidades físicas del propio Joe Musashi; a pesar de lo enorme que resultó *The Revenge Of Shinobi*, fue un título de fluir lúdico conscientemente controlado. *Shinobi III* no solo es un juego más rápido en general, también incorpora nuevos movimientos para Joe como patadas en picado y tajos a la carrera. Vuelve la voltereta en cuya ejecución puedes arrojar un puñado de shurikens, e incluso los ataques más básicos a corta distancia reciben nuevas animaciones que añaden al movimiento más dinamismo aparente. Otros movimientos añadidos como el salto en la pared, realizables en conjunción con el mapeado, ponen a prueba la habilidad del jugador y la de los diseñadores de niveles. En *The Revenge Of Shinobi* juegas como un ninja, en *Shinobi III* puedes sentirte como uno.

S *hinobi III* se puso a la venta en Japón en julio de 1993, seguido por los lanzamientos americano y europeo del título que incluiría revisiones menores. Las críticas del juego fueron muy positivas en general; *MegaTech* le dio una nota del 93 %, y Tom Guise dijo que "presenta un aspecto excelente, está lleno de acción y habitaciones secretas, tiene grandes jefes y resulta enormemente atmosférico". Paul Glancey destacaría que se trata de un juego "mucho más fácil en general" que *The Revenge Of Shinobi*, aunque también argumentaría que era así porque "Joe ahora es un personaje mucho más versátil con una gama más amplia de ataques, puede colgarse y saltar por las paredes para salvarse". *Mean Machines Sega* le concedió una puntuación del 89 % y *Mega Action* un 85 %. Las publicaciones americanas lo adoraron y los cuatro analistas de *Electronic Gaming Monthly* le pusieron una nota de 9/10, así como los cuatro redactores que lo reseñaron en *GameFan* creyeron conveniente que se merecía un 92 % de nota media.

» [Mega Drive] El bosque infernal, un elemento superviviente del diseño original del juego.



» [Mega Drive] El suelo se viene abajo tras una explosión; Joe Musashi sobrevive colgado del techo.

CAJAS DE SORPRESAS

¿QUÉ HAY EXACTAMENTE EN ESOS
RECIPIENTES DE MADERA Y ALEGRÍA?



ENERGÍA

■ Provocas daño extra en los ataques con shurikens y en el combate de cercanía. El efecto acaba cuando recibes un golpe.



SHURIKENS (PEQUEÑO)

■ Esos pequeños proyectiles de metal que lanza Joe; aquí tienes algunos más. No los tires todos en el mismo lugar.



SHURIKENS (GRANDE)

■ Como la caja pequeña, pero el doble de grande. Utilízalos con mucho cuidado, podrías dejar tuerto a alguien.



CORAZÓN (PEQUEÑO)

■ Esencial para todos aquellos que no pueden evitar meterse en problemas. Restaura un poco la barra vital de Joe.



CORAZÓN (GRANDE)

■ La versión más grande de la tan socorrida herramienta curativa debería hacerte sentir mucho más seguro.



VIDA EXTRA

■ Recoge una foto del rostro enmarcado de Joe, dada su gran vanidad conseguirá otra oportunidad de superar el juego.



NINJUTSU

■ Recupera esa magia absurdamente desperdiciada en aquella situación que pensabas se pondría más complicada.



BOMBA

■ También dañará a Joe si se encuentra dentro de su rango de alcance explosivo, así que escapa todo lo lejos que puedas.

NINJA
ALADO

NINJA
ENEMIGO

► Incluso los medios menos impresionados dejaron clara su opinión positiva sobre el juego. *Mega* lo premió con un 79 %, y según el analista Andy Dyer "los gráficos han mejorado considerablemente" y tiene "una buena cantidad de enemigos imaginativos y bien armados", además de "jefes variados, frecuentemente enormes con patrones de ataque impredecibles". La crítica negativa predominante era su extrema facilidad, con demasiadas vidas extra e insuficientes opciones para personalizar la dificultad. *Sega Pro* dijo que era "más de lo mismo, y más fácil que los dos anteriores" para después puntuarlo con un 80 %. Las publicaciones japonesas se mostraron menos entusiastas con el juego: *Beep!* y sus analistas de títulos de Mega Drive le otorgaron una nota de 6.75 / 10, y los cuatro redactores de *Dengeki Mega Drive*, una puntuación promedio del 69 %.

Shinobi III vendió lo suficientemente bien como para que Sega decidiera desarrollar *Shinobi X* para Saturn, el cual conservó las mecánicas básicas añadiendo gráficos digitalizados y anodino FMV. Aún con esto el personal de Mega-soft fue absorbido por otros departamentos de Sega, con Noriyoshi Ohba y el director Tomoyuki Ito

pasando a trabajar juntos en *Clockwork Knight*. Además, incluso con la ingente cantidad de reediciones baratas que del juego circularon tanto en Europa como en Australia, las copias de *Shinobi III* pueden cotizarse a un infladísimo precio de más de 100 £ en cualquier región. Afortunadamente Sega no ha escatimado en reeditar el juego en múltiples formatos a lo largo y ancho de las numerosas antologías que rescatan distintos títulos de Mega Drive, con lo que *Shinobi III* está contenido en tres generaciones sucesivas de recopilaciones siendo *Sega Mega Drive Classics* para PS4, Xbox One, Switch y PC aquella puesta a la venta más recientemente.

Si eres un fanático de los títulos con temática ninja o los plataformas en general, tienes una cuenta pendiente con *Shinobi III* si aún no lo has gozado; es un juego fabuloso con una maravillosa banda sonora, escenarios brillantes y un diseño de niveles que no pierde interés. Pero por encima de todo, tiene un personaje principal placenterísimo de controlar. Es este un juego en el que ya sea apalizando a los masillas de la primera fase como eliminando jefes tremebundos, te sientes un prácticamente sobrehumano ángel de la muerte. La serie *Shinobi* nos ha proporcionado títulos geniales a lo largo de los años, pero posiblemente *Shinobi III* sea el mejor de todos. ✱

EL PRIMER ATAQUE

LA VERSIÓN FINAL ANTES DE LA VERSIÓN FINAL DE SHINOBI III

■ El juego que hoy conocemos como *Shinobi III* no es aquel que el equipo de desarrollo concibió en un primer momento: el juego se dio por terminado al finalizar 1992, y se envió a varias publicaciones para que fuera analizado. A esta versión primigenia no se le habían añadido los niveles de equitación o surf, aunque presentaba fases no incluidas en la edición definitiva del juego como un escenario rocoso nocturno con tigres enemigos, o la zona exterior de un cohete a punto de ser lanzado. Los jefes incluidos se mantuvieron de un modo u otro, pero casi todos los escenarios se modificaron aunque se mantuviera el sentido conceptual de los mismos. Los analistas recalcaron la calidad de esta versión, aunque también expresaron cierta decepción. *Mean Machines Sega* otorgó al juego un 88%, pero Rich Leadbetter sintió que "no era tan potente como el juego original". Tom Guise de *MegaTech* también lo puntuó con un 88%, y opinó que "las mecánicas siguen siendo de primera categoría" aunque los niveles eran en exceso "parecidos y poco interesantes". Dino Boni de *Sega Pro* en su crítica rubricada con un 89% argumentó que "los fondos abarcan desde el OK hasta lo francamente aburrido". Ante tales críticas, Sega retomó el desarrollo del título. Existe un prototipo, pero es tan diferente de esta versión como de la final.



» [Mega Drive] Al principio, este jefe de mitad de fase se combatía sobre un fondo marino, pero acabó aquí.



» [Mega Drive] El sexto nivel presenta muchas puertas sin marcar y una estructura laberíntica.



» [Mega Drive] Evita el fuego de los propulsores al abordar la fortaleza aérea.

GRAN JEFE

LOS ENORMES MALOTES QUE
NEO ZEED MANDARÁ PARA
ACABAR CON TU VIDA



FASE 1

■ Este horror de múltiples miembros impone, pero no es demasiado difícil hacer que muerda el polvo. Es vulnerable al tajo a la carrera cuando no está atacando, así que dale duro con esta técnica. Luego retrocederá e intentará herirte, con lo que deberías estar listo para saltar cuando sea necesario... incluso a dar una voltereta en el aire. Por si acaso.



FASE 2

■ Cuando la pantalla presenta su estado habitual, este cerebro flotante puede ser afectado por tus ataques si no está protegido por sus estallidos eléctricos; cuando esto suceda desviará tus shurikens. Pero si la pantalla se deforma el control de tu personaje se invertirá, en ese momento toma medidas evasivas lo más rápido que puedas.



FASE 3

■ El ojo es el punto débil de esta atrocidad mutante. Intentará arrearte con la mano, lo que deberás evitar suceda en un par de ocasiones. Intenta atacarle cuando se encuentre en el extremo derecho de la pantalla para que te deje margen de movimiento. Y cuidado con el láser que suelta por la boca, es muy poderoso y dañino.



FASE 4

■ Para empezar, lanza shurikens lo más rápido que puedas. Una vez haya recuperado sus piezas faltantes, comenzará la verdadera batalla; tu misión será, poco a poco, ir mermando su capacidad ofensiva. El cuerpo principal es bastante resistente una vez elimines los accesorios, pero insiste hasta que consigas acabar con él.



FASE 5

■ Mantente alejado de este bruto mecánico, ya que su aliento de fuego tiene bastante alcance. Ataca la cabeza para empezar, y cuando esté destruida, apunta al mecanismo expuesto que verás en su cuello. Los láseres del pecho pueden ser difíciles de evitar; el truco consiste en sincronizar tu salto entre el momento en que dispara el segundo y el tercero.

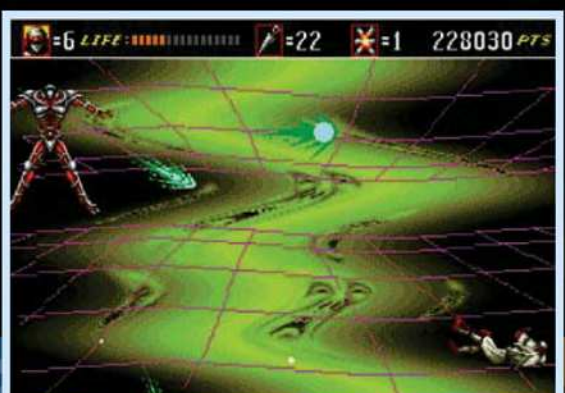


FASE 6

■ ¿Te resulta familiar este fulano? En la primera parte del enfrentamiento contra él aparecerán dos versiones oscuras desde detrás de las puertas; tendrás que acertar a la auténtica para causarle daño. En la segunda mitad de la pelea, perderás todos tus shurikens y la lucha será mano a mano, mientras él corre por la estancia lanzando abanicos mortales.

FASE 7

■ Has llegado hasta el Maestro de las Sombras... Y te espera una pelea muy complicada contra él. Es rápido y lanza shurikens, puñetazos de dragón y patadas en picado, además riega el extraño campo de batalla con ataques energéticos. Aprende sus patrones de ataque y atácale a la usanza tradicional; no tengas miedo de usar tu ninjutsu Mijin ya que supondrá un pequeño sacrificio con tal de conseguir un bien mayor.





En cada debate que surge acerca de la mítica Edad de Oro del software español, el ordenador MSX y sus juegos suelen ser temas ciertamente controvertidos. ¿Fue maltratado el estándar japonés por los desarrolladores españoles de los ochenta? ¿Existe algún resquicio de luz que logre alumbrar la oscura travesía del MSX en nuestro país?.

Texto de Jesús Relinque "Pedja"

Héroes patrios del MSX

Lo hemos visto, leído y escuchado cientos de veces. Testimonios valiosos y plagados de datos y anécdotas interesantes, rescatados de la fuente original: los desarrolladores españoles de la Edad de Oro. Integrantes de compañías punteras, programadores que se hacían hueco en empresas poco conocidas, freelances, autodidactas... Múltiples trayectorias que, en su amplia mayoría, solían coincidir en el punto de partida: un artificio que lucía el logo de Sinclair. Ya fuera el prehistórico ZX81 o el archipopular ZX Spectrum, sendos ordenadores británicos se convirtieron en puertas de entrada para acceder al universo de la ciencia computacional; ciencia que, tal y como sentenciara el sabio Arthur C. Clarke, era, en aquellos entonces, prácticamente indistinguible de la magia.

Del ZX81 se pasaba al ZX Spectrum, y de ahí, como de oca en oca, al Amstrad CPC; era el progreso natural. A veces, algunos demarraban del pelotón y montaban una escapada por un ignoto sendero: aquel que llevaba a los opacos designios del Commodore 64. Los computadores personales de ocho bits ofrecían, además de todas estas opciones, una última elección, y para esta elección existían dos formas de afrontarla: o la amabas por la potencia y complejidad de sus



Especial MSX

Esta semana hemos seleccionado un par de curiosos programas de este sistema. Curiosos por diferentes razones. Son el último trabajo de la compañía Topo. Han sido realizados por dos jóvenes valores de esta compañía: Luis, de 17 años, y Alberto, de 19. Tanto uno como otro se apellidan López Navarro, y es que resulta que, además de asturianos, son totalmente hermanos. A Luis, los aficionados le recordarán como autor del *Colt 36*, y vuelve ahora al ataque con *Temptations*. Alberto, por su parte, se estrena en esta ocasión con *Alehop*. Bienvenido.

'Alehop'

Programador: Alberto López Navarro.
Marca: Topo.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: MSX.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Alehop es la historia de una pelota espacial y cosmonauta a la que sus superiores, el Consejo de Pelotas Ancianas, ha encomendado una difícil tarea.



```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=56000 TO 56009:READ A
30 POKE I,A:NEXT
40 BLOAD"cas":R:GOTO 40
50 DATA 201,201,201,2,109,212,0
60 DATA 98,217,9
9999 SAVE"cas":ALEPOK
```

Alehop (MSX).

» El Tebeo Informático era una publicación que venía con *El País* donde encontrar trucos y cargadores.



» El monje Nonato, desde el mágico prisma del añorado Alfonso Azpiri.

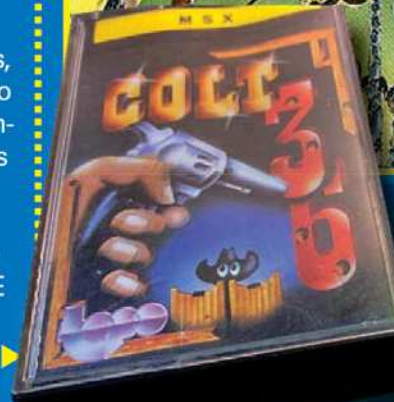
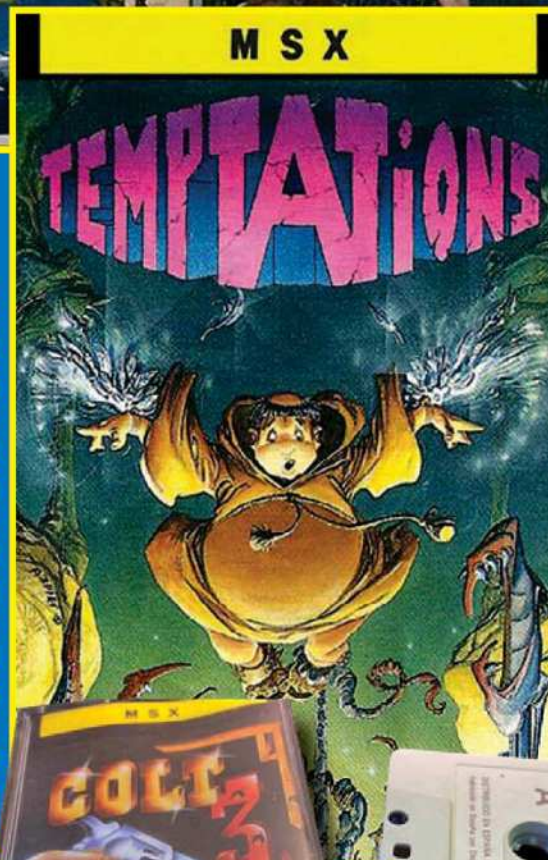
posibilidades, o directamente la despreciabas, tratándola como un mero clon del procesador Z80 que latía en el corazón del pionero ZX Spectrum. Esta última elección es, como ya habréis imaginado, el MSX. En España, durante la mencionada Edad de Oro, y tal y como adelantábamos en la entradilla del presente artículo, el MSX fue maltratado, o mejor dicho, relegado a un plano muy menor en el que gran parte del catálogo de juegos locales eran meras conversiones procedentes del código original programado para Spectrum. Estas conversiones eran, por supuesto, rápidas de finalizar, prácticas y económicas: en un par de días –y probablemente en menos tiempo– tenías a tu disposición un juego que funcionaba en la gran mayoría de modelos MSX –no en todos, ojo–; así, la compañía de turno lanzaría el cassette al mercado a un precio idéntico al que llevaría cualquier otro juego desarrollado con mimo y buen gusto para dicho ordenador. Una jugada maestra.

No todo fueron tinieblas; en los ochenta se formó una resistencia, un grupo de héroes patrios que decidieron rendir homenaje al estándar japonés que estableciera Kazuhiro Nishi a principios de aquella misma década. Es hora, pues, de ponerle rostro y dar lustre a los nombres de tan venerable grupo.

Los hermanos López Navarro

En el año 1986, dos asturianos enviaron sendos videojuegos a las oficinas de ERBE en respuesta a cierto anuncio publicado por dicha compañía. Ambos jóvenes compartían aficiones, un ordenador personal, hogar y apellidos familiares: López Navarro. Cuando le preguntamos a Alberto, el mayor, acerca de cómo empezaron a introducirse en el mundillo, nos confesó que “pasaba los sábados por la mañana en un centro comercial para enredar con el aparato ZX81 que tenían allí expuesto, hasta que finalmente un compañero de mi padre llevó a casa un aparato procedente de Londres, ya que resultaban mucho más económicos en tierras británicas”. Su hermano, Luis, añadía a esta historia un hecho curioso: “Cuando íbamos a ese centro comercial, tratábamos de introducir de extranjería las líneas de código que nos preparábamos en casa durante la semana”.

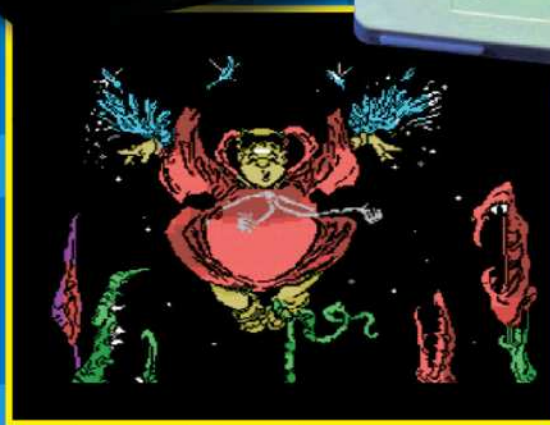
Volviendo a aquel anuncio de 1986, hay que decir que resultaba tan atrayente como difícil de creer. En nombre de la flamante compañía ERBE Software, utilizando un estilo informal y hasta descarado, el texto se deshacía en elogios ha-



» Ale Hop! fue una bonita aventura compartida por ambos hermanos.



» Temptations tenía una pinta maravillosa. Jugarlo era aún mejor que verlo.

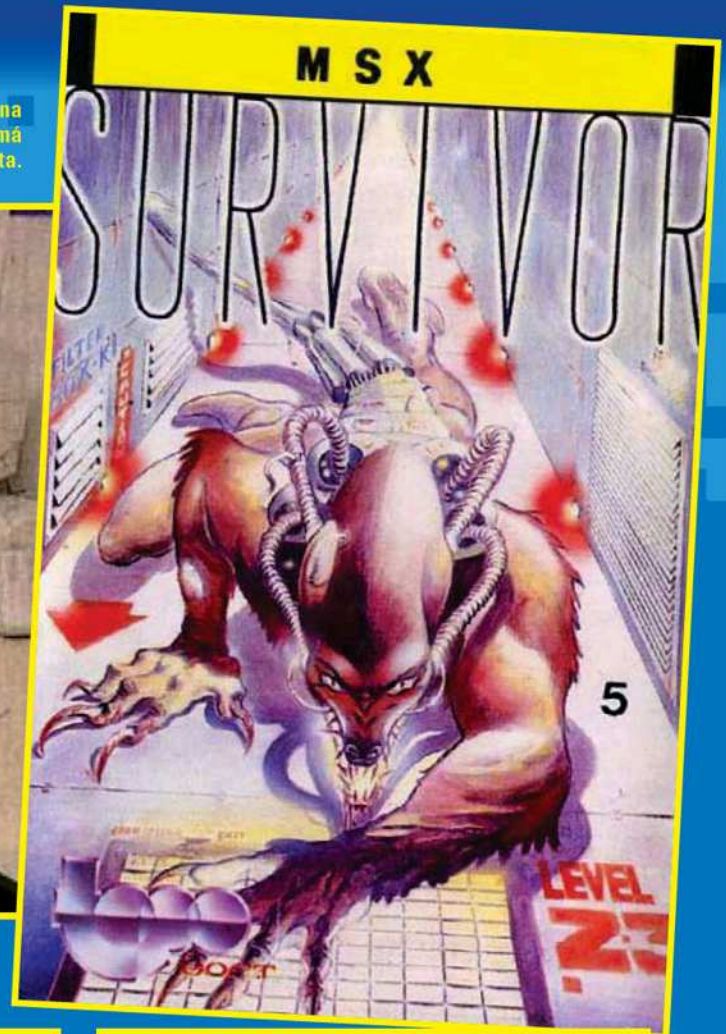


» Luigilópez plasmó aquí su experiencia con las máquinas recreativas.

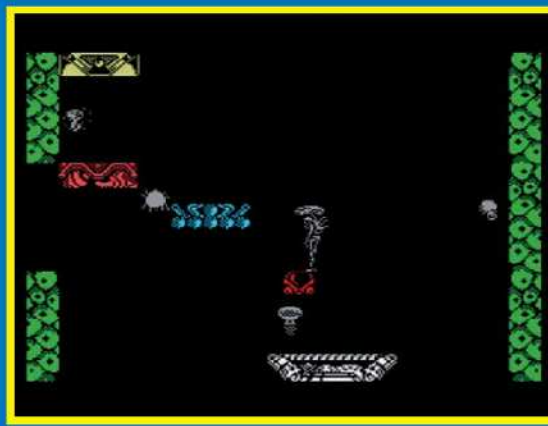
» José María Cañas fue el autor de una portada que nos presentaba a la mamá Alien como auténtica protagonista.



» Grande don Rafa Gómez acompañado de un mono que, cuenta la leyenda, aprendió a programar y todo.



» *Survivor* llegó a utilizar sprites por hardware en la versión MSX.



» El título de Topo Soft se desarrollaba dentro de una gigantesca nave.



» El estilo visual de *Survivor* recordaba a grandes títulos de Ultimate.

► cia la futura vida que le esperaba a aquellos programadores que ficharan por dicha empresa, iniciando así una carrera meteórica hasta la fama. Si te unías a ellos, prácticamente te sobraba el dinero, o eso daba a entender. Al final del anuncio, una dirección: calle de Santa Engracia, número 17, Madrid. Allí había que enviar aquellos juegos que hubieras programado en la soledad de tu cuarto; juegos que, sí o sí, se transformarían en la llave que te abriría todas las puertas.

Alberto y Luis, en efecto, la abrieron, aunque dudamos que finalmente se cubrieran de oro. Lo que sí es totalmente cierto es que llegaron a publicar varios juegos con ERBE, a la postre, munición para la nueva marca de desarrollos propios de la compañía de Paco Pastor: Topo Soft. Los hermanos López Navarro utilizaron la misma máquina de 8 bits para desarrollar sus dos juegos. Y no, no nos referimos al vetusto ZX81, sino al MSX. Basta escuchar las declaraciones de Alberto acerca del estándar japonés para averiguar por qué ocurrió así: "El MSX se convirtió en mi ordenador favorito. Técnicamente hablando, era muy superior al Spectrum y Amstrad. Tenía un chip gráfico dedicado con RAM independiente y sprites, y otro chip de sonido. Todo esto descar-

gaba la CPU y le daba muchas más prestaciones; en aquellos tiempos teníamos que aprovechar hasta el último ciclo de reloj".

El juego que Alberto envió a ERBE se llamó *Ale-Hop* y exponía un reto de habilidad al jugador con scroll de pantalla, tiempo límite y fases completamente atestadas de enemigos y obstáculos. Llamaba la atención el avatar: una pelota amarilla de ojos saltones que ofrecía una manejabilidad muy arcade —no en vano, se basó en la recreativa *Metro-Cross* de Namco—.

Como hemos dicho, Luis también envió un programa desarrollado para MSX: *Colt 36*. Aunque se notaba que era su puesta de largo, consiguió nada menos que colarse entre las puntas de lanza de la primera hornada de Topo Soft, allá por 1987. Con un simpático uso del western como telón de fondo, *Colt 36* nos ponía en la piel de un sheriff algo atribulado que no daba abasto a la hora de aniquilar a los forajidos que asolaban al pueblo. A través de cuatro fases, el jugador debía mover el punto de mira para localizar y disparar a los enemigos. El scroll de pantalla y el color en escenarios y personajes eran sus señas de identidad, aunque la lentitud del movimiento pesara a la hora de ponerse al teclado. La obra magna de Luis

llegaría después. Su segundo videojuego, *Temptations*, se convirtió en el mejor título de MSX de cuantos se parieran en nuestras tierras durante aquella época. El planteamiento jugable de *Temptations* se desvelaba pantalla a pantalla a través de una sabrosa mezcla entre plataformas, exigentes saltos y frenéticas dosis de acción. Nuestro héroe respondía al nombre de Noni, un novicio regordete capaz de desplegar un abanico de habilidades repartidas entre el salto de precisión y el lanzamiento de flechas. La mezcla escogida por Luis, utilizando ingredientes de los típicos juegos de laberintos de pantallas y de un buen arcade de acción, funcionó de cine. El propio autor nos confesó su objetivo: "El estímulo para hacer juegos en aquella época era el 'esto lo puedo programar yo y jugar gratis'. Programé *Temptations* para no darme los ahorros en el *Ghosts'n Goblins* de las recreativas. En el fondo, copiaba bastante su atmósfera, aunque temáticamente adaptado a mi realidad de estudiante de bachillerato de colegio de curas". Un juego digno de la mejor Konami.

Rafa Gómez y su mamá alien

A mediados de los ochenta, el cordobés Rafael Gómez tenía dieciséis años de edad y estudia-



» *Supertripper* derrochaba imaginación. Globos, inercia y habilidad.



» *Wrangler* lucía gráficos firmados por el artista Carlos Díaz de Castro.

ba Delineación. No es nada difícil adivinar que, una vez más, el ZX Spectrum se cruzó en su camino, cambiando su vida para siempre. Gómez comenzó trasteando las tripas del cacharro, se atrevió a mandar varios listados de código a la revista Microhobby y llegó a desarrollar un juego –llamado *Fobia*– en código máquina puro y duro. Su encuentro posterior con Paco Pastor desencadenó todo: Pastor adquirió los derechos de *Fobia* –para nunca publicarlo– y, con el dinero recibido por ello, Gómez adquirió un MSX. Tiempo después, ERBE Software publicaría *Survivor*, bautismo de fuego del cordobés.

Survivor fue lanzado para Spectrum, Amstrad y MSX, aunque, como es lógico, nos detendremos en esta última versión. Una versión en la que podíamos disfrutar de una imaginativa videoaventura que se desarrollaba en el interior de una gigantesca nave, un laberíntico mapeado donde la mamá Alien tenía que encontrar a sus crías. Gómez nos comentó que usó sprites reales por hardware para pintar algunos personajes, algo de lo

que podía presumir el MSX respecto a sus competidores y que, por desgracia, vimos muy pocas veces en el sucesivo catálogo de juegos de Topo.

Un equipo de héroes

En Indescomp, la compañía del visionario José Luis Domínguez, confluyeron una brutal plantilla de talentos entre los que se encontraban nombres como Pedro Ruiz, Paco Suárez, Carlos Díaz de Castro, José A. Morales o José Ramón Fernández-Maqueira.

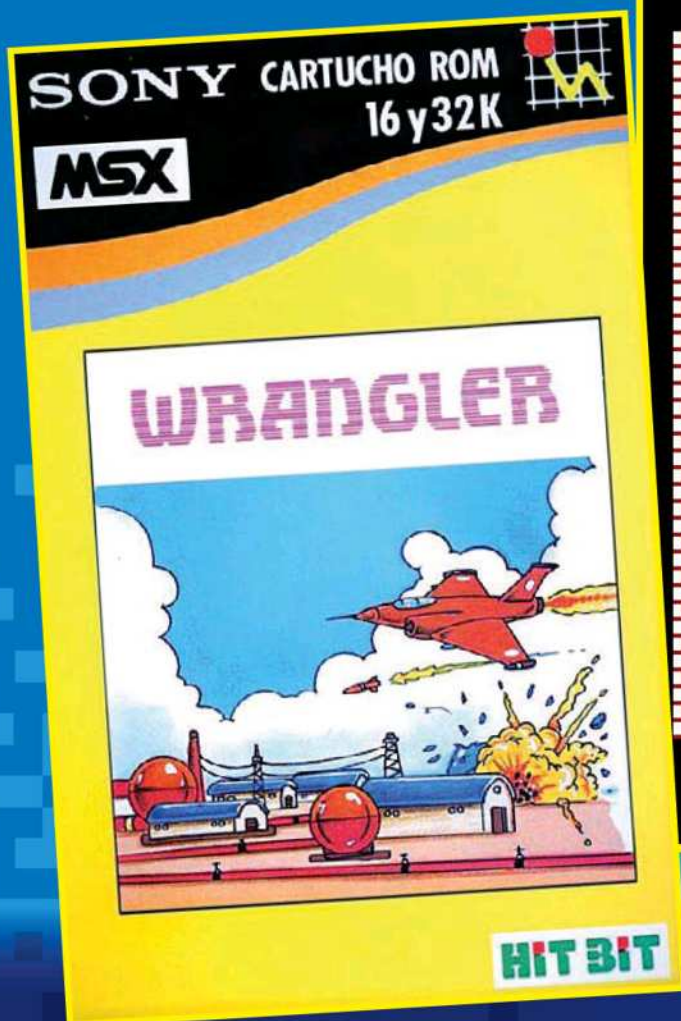
Este elenco desarrolló un buen número de videojuegos, la mayoría reseñables en lo que se refiere al MSX; aquí tendrían cabida títulos como *Wrangler*, *Dip Dip* o *Supertripper* (1985); el primero, a cargo del andaluz Morales, era un juego de disparos en el que nuestro avión tenía que defender a toda una ciudad del bombardeo enemigo. El colorido y el suave movimiento de pantalla eran puro MSX. Marca de la casa. Por su parte, *Dip Dip*, a cargo de Maqueira, emulaba al archiconocido arcade *Bomb Jack*, poniendo en liza a



» *Dip Dip* era como un *Bomb Jack* con ardillas.

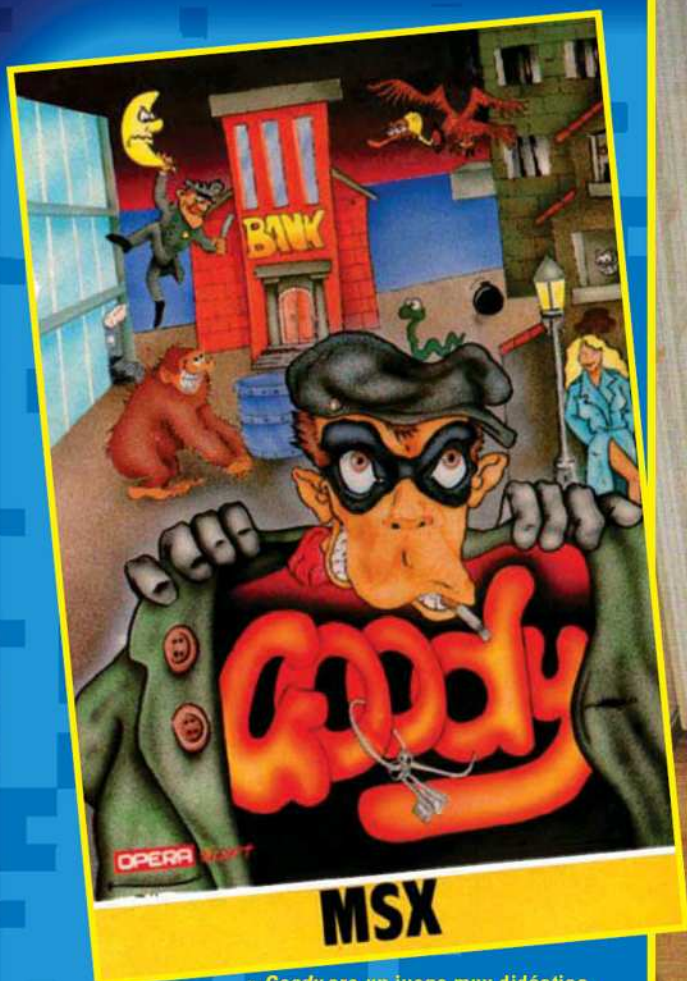
una ardilla como avatar y exhibiendo un colorido apartado visual y una jugabilidad a prueba de bombas. Finalmente, *Supertripper* nos proponía otro desafío pantalla a pantalla en el que debíamos usar globos para superar plataformas y encontrar objetos utilizando sabiamente las leyes de la inercia. Aquí trabajaron Ruiz y Suárez.

En los tres títulos mencionados participó Carlos Díaz de Castro, encargándose de la parte gráfica. Su creatividad y buen gusto a la hora de ilustrar es digna de mención; hablamos



» La edición en caja grande de Indescomp del *Wrangler* es toda una joya para coleccionistas.

» Fernández Maqueira, desarrollador, estuvo realmente inspirado con el apartado jugable de *Dip Dip*.



» *Goody* era un juego muy didáctico, ya que podíamos aprender a robar bancos.



» Equipazo de lujo el que formaban los chicos de Opera Soft.



» Carlos Díaz de Castro hizo auténticas virguerías visuales con los ordenadores de 8 bits.



» *Livingstone Supongo* nos ponía las cosas muy difíciles. Y disfrutábamos y todo.

► con él hace unos cuantos años para preguntarle acerca del MSX. “*Dip Dip* quedó muy bien; precisamente, para ese juego se desarrolló la primera versión en MSX, junto a *Wrangler*, ya que los siguientes partieron de la versión para Amstrad. Cuando esto último ocurría, pensábamos en que había que hacer luego las conversiones y por lo tanto debíamos tener en cuenta las características de cada ordenador para que no quedara una chapuza, principalmente, en MSX, que era la menos compatible. Rehacerlos en cada ordenador desde un principio era impensable por cuestión de tiempo y trabajo” contestó Díaz de Castro.

El grafista anticipa lo que ocurriría poco después. Philips Ibérica –según podemos leer en *Ocho Quilates* de Jaime Esteve– llegó a un acuerdo con los técnicos de Indescomp para cederles un superordenador de la época, el PMDS. Dicho sistema permitía desarrollar para

los cuatro grandes computadores de 8 bits sin cambiar de equipo y con cabida para varios terminales individuales. A cambio, Philips les pidió versiones MSX de los juegos que desarrollaran. Fue así como el equipo de héroes dejaría Indescomp para fundar Opera Soft.

Ladrones y exploradores en la Opera

No sería hasta finales de 1986 cuando Opera comenzara a poner en el mercado los primeros frutos de su trabajo. El mencionado PMDS, un monstruo tecnológico valorado en unos siete millones de pesetas de la época, les permitió realizar varios trabajos en paralelo, organizándose para desarrollar un título por programador para Amstrad y portando con posterioridad a las distintas máquinas. Se nota, y mucho, el peso del acuerdo con Philips. Son magníficas las versio-

nes de los primeros títulos de Opera para MSX.

Livingstone Supongo (1986) era protagonizado por un popular explorador que debía superar todo tipo de obstáculos a base de saltos, pértigas, boomerangs, cuchillos y bombas: un auténtico superhéroe que se movía a las mil maravillas. El título exhibía un gran detalle en sus gráficos, reflejados en todos y cada uno de los personajes y escenarios selváticos por los que transcurría la aventura, una valoración aplicable punto por punto a la versión MSX de *Goody* (1988), con el ladronzuelo más famoso de la Edad de Oro como protagonista.

The Last Mission (1987), daba una vuelta de tuerca a los juegos de laberintos con una nave-oruga que se desacoplaba de la base para avanzar y desbloquear puzzles. Se antoja imprescindible citar las versiones para MSX2 de *Livingstone Supongo*, *Goody* y *The Last Mission*,



» El colorido de la versión MSX de *Goody* destacaba ante otras versiones.



» De *Mutan Zone* y *Sol Negro* nos quedamos con las portadas de Juan Giménez.

» Aunque no lo parezca, este juego tenía licencia *Star Wars*.



» *The Wall* abrió el fuego de los desarrollos propios en ERBE.



» *Alerta Roja*, de García Delgado, enganchaba una barbaridad.

» Aprende con las aventuras de Colón de *El Descubrimiento de América*.

» *Lady Safari* no resultaba tan didáctico pero relajaba un rato.

doblando la calidad y el buen acabado por parte del equipo. Cabe mencionar igualmente a *Cosa Nostra* (1986) de Paco Suárez, un entretenido título de disparos y mafiosos cuya versión MSX sobresalía respecto a las demás.

Curiosamente, los héroes pasarían a ser villanos; basta repasar las versiones MSX de juegos posteriores como *Mutan Zone* (1988) o *Sol Negro* (1988), palideciendo al lado de los títulos de Opera previamente comentados. Se notaba que el ritmo del mercado mandaba y que ya no salía a cuenta mimar tales versiones.

Héroes en la sombra

Terminaremos mencionando a unos cuantos 'tapados' del MSX, como el entretenido *The Wall* (1985), de Álex González y, a la postre, primer título desarrollado bajo el paraguas de ERBE Software.

Viremos el foco hacia el vasto catálogo distribuido en quioscos, puesto que, bajo su modesta apariencia, ocultaba grandes joyas. Por ejemplo, *Pelota Vasca* (1986) de Manhattan Transfer, tal vez el primer juego dedicado a este deporte; su autor permanece en el anonimato. O *Alerta Roja* (1987) de la colección MSX-Play, con naves de ritmo frenético, colores explosivos y geometrías caprichosas. De este último sí conocemos

su autor: Ángel García Delgado, héroe prolífico cuya ingente obra reflejamos en Retro Gamer España núm. 41. García Delgado visitó el MSX con asiduidad: *Infiltrado* (1986), *Drácula* (1986) o *Talismán* (1987) entre muchos otros.

Tras el unicornio (1987) de José Vicente Lázaro copiaba la mecánica de *Saimazoom* y exhibiendo, por cierto, una carátula terrible.

También se realizaron numerosos juegos educativos que, curiosamente, salían en exclusividad para MSX. Destacamos el magnífico *Descubrimiento de América* (1986) de Víctor Diéguez para OMK, una constructiva lección en forma de videoaventura sobre el periplo de Cristóbal Colón, o la longeva serie de juegos de Anaya destinados a público infantil para aprender matemáticas o reforzar la memoria. Podríamos incluir aquí a *Juega pero seguro* (1989) también de OMK, título que publicitaba la Dirección General de Tráfico de Barcelona para enseñarnos a ser peatones civilizados.

No queremos finalizar sin mencionar algunos antihéroes que, si bien llegaron a aprovechar la potencia gráfica del MSX, lo hicieron a través de títulos muy olvidables. Tenemos aquí el infame *Lady Safari* (1988) de OMK, una aventura por la selva donde dos protagonistas femeninas –Sabrina y Samantha– debían tomar fotos del paisa-

je. La idea era algo sospechosa, los gráficos tenían su mérito, la ejecución... terrible.

Y rematamos con un par de juegos dignos de la galería de los horrores, exclusivos, por desgracia, para usuarios de MSX. Por un lado, *Barnabasket* (1989) de la compañía BarnaJocs, una réplica de *Fernando Martín Basket Master* (1986) de Dinamic con el que ocurría algo muy llamativo: si veías capturas de pantalla tenía una pinta estupenda; sin embargo, una vez cargado en el MSX, era un auténtico suplicio injugable.

Por otro, el inolvidable *Droids: The White Witch* (1987) de Walther Miller, un matamarcianos que, a tenor de la pantalla de menú, consiguió –en teoría, claro– la licencia oficial de LucasFilm para adaptar el universo *Star Wars*. El juego era tan colorido como mediocre, luciendo una de las peores bandas sonoras de la historia del videojuego.

MSX: Luz y oscuridad

Como en toda buena aventura, la historia del MSX en España durante los años ochenta se desarrolló a través de una cruenta confrontación entre el bien y el mal, luz y oscuridad, entre héroes y villanos; y aunque muchos aún conservamos cicatrices de tan remoto viaje, creemos que ha merecido la pena volver a recorrer sus pasos. ✱

DONKEY KONG COUNTRY

VISUALMENTE TAN DESPAMPANANTE QUE EN SU LANZAMIENTO MUCHOS PENSARON QUE ERA UN TÍTULO DE N64, DONKEY KONG COUNTRY INSUFLÓ VIDA NUEVA A LA VIEJA SNES. DESARROLLADORES DE RARE Y RETRO STUDIOS REVISAN EL CLÁSICO, ASÍ COMO LA SERIE QUE INSPIRÓ.

TEXTO DE RORY MILNE



» [SNES] Como su predecesor ochentero, Donkey Kong tiene un ataque de barril en DKC.



» [SNES] Hay todo tipo de barriles en *Donkey Kong Country*, ¡incluso algunos que funcionan como cañones!

Incluso en el hardware más humilde, Rare era capaz de desarrollar software absolutamente milagroso. *Knight Lore*, por ejemplo, corría en un modesto Spectrum. La serie *Wizards And Warriors* o *Battletoads* redefinieron la percepción de lo que era posible conseguir en NES y Game Boy. Pero más allá del mero logro técnico, sus creaciones fueron títulos de fabulosa solvencia lúdica y enorme capacidad de diversión.

Donkey Kong Country llevó esa tendencia a su máxima expresión en los años noventa, obligando a que SNES mostrara imágenes renderizadas a rutilante 3D en estaciones de trabajo SGI. En aquel momento nadie sabía cómo sería posible realizar esto, pero el artista de Rare Kevin Bayliss aceptó el desafío. "Me centré en crear un personaje de simio tridimensional que pareciera creíble", recuerda Kevin, "pero resultó algo desalentador, ya que no se había hecho antes, ¡y en realidad todavía no controlaba Alias PowerAnimator! Se hicieron muchos modelos de prueba para garantizar el poder plasmar todos los movimientos que precisaran los diseñadores. Solo quería asegurarme de que DK pudiera golpearse el pecho, dar palmadas en el suelo y hacer lo que haría un gorila de montaña. Estudié obsesivamente vídeos de simios durante unas cuantas semanas, e hice lo que pude

para imitar aquellas cosas que vi hacían".

Además de los primates del mundo real, Rare examinó de forma concienzuda la recreativa ochentera cuyas mecánicas habían recibido el encargo de actualizar como juego de plataformas para SNES. "Elegimos barriles como guiño al *Donkey Kong* original", reconoce Kevin. "A DK obviamente le encantaba interactuar y jugar con ellos, así que mantuvimos este accesorio como elemento clave. Con esto también buscamos incorporar al juego una constante que resultara fácilmente identificable, y funcionara bien en un espacio pequeño y compacto. Los barriles destacaban muy bien en los fondos y tenían muchos usos, como medio de transporte o espacio donde almacenar plátanos. Utilizarlos fue una gran idea".

Otra gran ocurrencia partió del creador y propietario de la marca Donkey Kong, pero dejó a Kevin que la ejecutara. "Creo que Nintendo nos pidió que añadiéramos otro personaje, pero en lugar de solicitar que usáramos a Donkey Kong Jr, querían una cara nueva", explica Kevin. "No parecía tener mucho sentido un personaje similar en aspecto a DK con los mismos movimientos y características, y el equipo de diseño quería a alguien mucho más ágil y con habilidades que le permitieran realizar movimientos ▶



» [SNES] DK es lento pero fuerte en *Donkey Kong Country*, Diddy es rápido y ágil.

“QUERÍA ASEGURARME DE QUE DK PUDIERA GOLPEARSE EL PECHO, DAR PALMADAS EN EL SUELO Y HACER LO QUE HARÍA UN GORILA DE MONTAÑA”

KEVIN BAYLISS



» Kevin Bayliss creó el arte conceptual de *Donkey Kong Country*. Está online en [twitch.tv/Kev_Bayliss_KBTv](https://www.twitch.tv/Kev_Bayliss_KBTv)



» Chris Sutherland, programador principal (además de prestar su voz) para *DKC* y *DKC 2*



» Tras testear *DKL* y *DKC 2* Paul Weaver trabajó como diseñador en *Donkey Kong Country 3*.



» Mientras estuvo en Retro Studios, Kynan Pearson fue diseñador sénior en *Donkey Kong Country Returns*.



» El director artístico de *DKC Returns*, Vince Joly, fue director creativo de *DKC Tropical Freeze*.

ETAPAS EVOLUTIVAS: DONKEY KONG LAND

PAUL MACHACEK REVISITA EL SPIN-OFF
PORTÁTIL DE DONKEY KONG COUNTRY

¿Cómo afectó la pantalla de Game Boy a las peleas contra jefes en DKL?

Hicimos lo que parecía más conveniente. El movimiento constante y lo regular de las acciones permitieron contener las rápidas mecánicas en una pantalla pequeña y de visualización complicada, lo cual ayudó a mantener el control sobre lo dificultoso de la experiencia.

¿Por qué tenía DKL una almeja gigante como jefe?

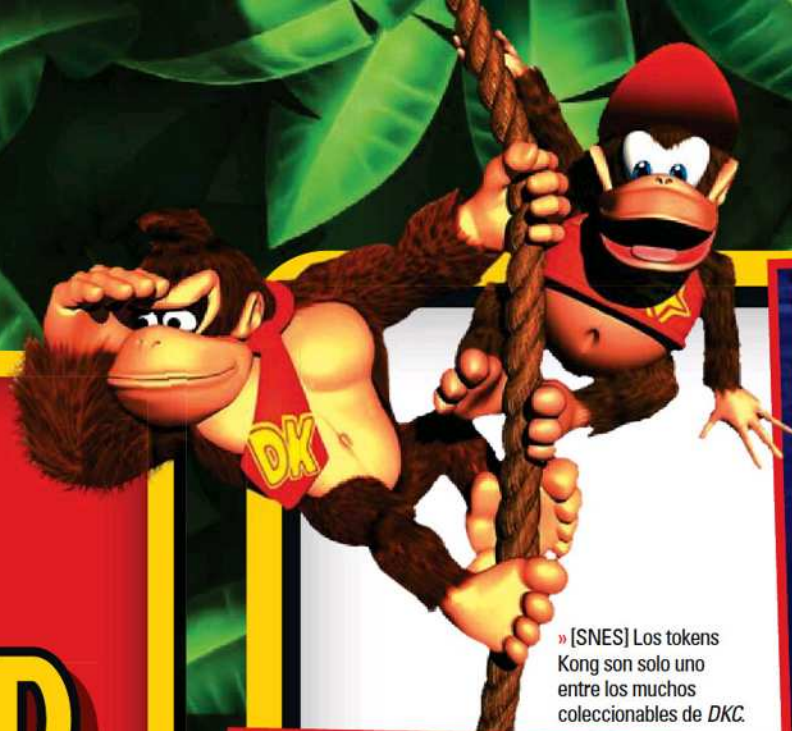
Ciertamente las almejas no atacan en la vida real, pero improvisamos, ¡y esta escupía una ingente cantidad de perlas! Había una cadencia constante en el movimiento de la almeja y que escupiera las perlas, para que pudieras descubrir un patrón y saber cómo abatirla.

¿Y qué nos cuentas del cerdo volador de DKL, que hacía doblete como plataforma?

Fue un buen recurso que alguien hizo, lo colocamos al azar para mezclar cosas. No había demasiados lugares donde se necesitara una 'plataforma de cerdo' móvil, supongo que solo fue un pequeño detalle más y seguimos adelante.

¿Por qué el compañero avestruz de DKL podía cargarse a sus enemigos, a diferencia de lo que sucedía en DKC?

Tratar de esquivar un enemigo que aparece de repente en una pantalla pequeña habría sido difícil. Lo hicimos así para evitar esto y ofrecer más opciones de avanzar sin morir. Y fue un buen añadido al personaje, ya que teníamos la libertad de hacer avanzar la franquicia.



» [SNES] Los tokens Kong son solo uno entre los muchos coleccionables de DKC.



► únicos. La sugerencia fue un mono araña, algo con una cola larga. Me temo que Diddy no se parecía en nada a uno de esos, pero desde luego, era un mono".

Además, a Kevin se le asignó la tarea de producir el arte conceptual para los 'amigos animales' que DK y Diddy debían montar, así que se dedicó a dibujar criaturas exóticas. "Gregg Mayles me dio unas instrucciones breves", recuerda Kevin. "Pidió 'garabatos', ¡el antiguo término para referirse al arte conceptual!, de personajes que podrían comportarse de cierta manera según el entorno. Así, 'garabateé' algunas ideas: un rinoceronte, una rana arborícola y un avestruz. Los artistas del equipo de DKC cogieron aquellos apuntes y crearon a Rambí, Winky y a Espresso. Es asombroso lo bien que resultaron, dados los terribles esbozos que realicé. Pero al parecer fue suficiente para transmitir la idea".

No contento con aportar a *Donkey Kong Country* un fabuloso elenco de personajes secundarios, Rare decidió añadir misiones secundarias basadas en recoger distintos elementos como monedas, plátanos y globos. "Siempre intento proporcionar capas adicionales dando a los jugadores nuevas motivaciones",

explica Kevin. "Queríamos tener una extensa variedad de coleccionables, algunos podrían darte poderes especiales, o puntos extra. Como teníamos la



» El programador Paul Machacek adaptó y expandió características de DKC para el spin-off portátil DKL.



» [SNES] Los amigos animales de *Donkey Kong Country* ayudan a avanzar a través de ciertos niveles.

“ME ENCANTÓ LA ARAÑA, PUES APORTÓ LA IDEA DE QUE PODÍAS PERSONALIZAR TU AVANCE SIENDO POSIBLE ELEGIR HACIA DÓNDE DIRIGIRTE”

CHRIS SUTHERLAND

tecnología de renderizado al alcance de nuestra mano, podíamos producir texturas que simularan goma, u oro, crear todo tipo de efectos especiales. Resultaba sencillo hacer un globo con aspecto realista que destacara sobre el contexto del escenario”.

Toda esa calidad se tradujo en ventas, muchas ventas de muchas copias de *Donkey Kong Country*. De hecho, estableció un récord por ser el videojuego que consiguió más

ventas de una forma más rápida. Su secuela mantuvo a Diddy, pero cambió a DK por Dixie, una pariente con coleta la cual le proporcionaba manera de planear por el aire como si de un helicóptero se tratara. “Fue una característica genial, que me alegra incorporáramos”, reconoce el programador Chris Sutherland. “Había mucho control de calidad para asegurarnos de que cada permutación fuera posible. No solo para los distintos modos en que podrías quedarte tirado en un nivel con un personaje particular, también en el aspecto multijugador. Aquello añadió, supongo, algo de estrategia en términos de pensar qué personaje debería intervenir y dónde. De tal modo que no sucediera que te golpearan, y fuera imposible completar la siguiente sección”.

Chris, como responsable de programar las mecánicas de juego para *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest*, pero no de implementarlas, a menudo se encontraba en la situación

ETAPAS EVOLUTIVAS: DONKEY KONG LAND 2

LEE SCHUNEMAN Y EL EQUIVALENTE PORTÁTIL DE DONKEY KONG COUNTRY 2

¿Cuál fue tu labor en *Donkey Kong Land 2*?

Fue mi primer proyecto de diseño de juegos. Un ingeniero de software llamado Rob Harrison construyó un editor de niveles en una máquina Silicon Graphics, y un artista, Dean Smith, cogió los gráficos de *Donkey Kong Country 2* e hizo con ellos una versión a escala de grises. Me facilitaron la herramienta de creación de niveles, dijeron que hiciera algunos con el sabor de la versión SNES y que me diera jodida prisa. ¡Pero de manera cariñosa!



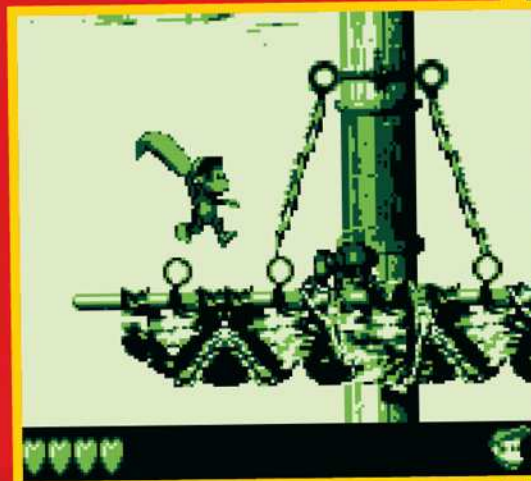
» *DKL 2*, la variante portátil de *DKC 2* fue el primer proyecto de diseño de Lee Schuneman en Rare.

¿Cuán desafiante fue diseñar los niveles?

Mi primer intento salió estilo Mario, y Gregg Mayles dijo “no, no, no. Eso no es *Donkey Kong Country*”. Se trataba más de cómo fluías a través de los niveles. Así que una vez me empujé en la dirección correcta, comencé a diseñarlos más para ese flujo constante, de tal modo que pudieras atravesarlos rápidamente.

¿Cómo fueron las cosas después de eso?

No fue trabajar 24 h al día los siete días de la semana, pero tenía mucho por hacer y una fecha límite para terminar todos los niveles. Seis meses después salió y vendió un millón de copias. Recuerdo volver a mi ciudad natal y decirle a un grupo de mis antiguos amigos del colegio, “¡Ey, mirad lo que he hecho! ¡He hecho este juego!”.



de hacer realidad las solicitudes imposibles de los diseñadores del equipo. “Sugerían combinaciones diabólicas de cosas en las que los programadores no habíamos caído”, suspira Chris. “Como los barriles. Los definimos de modo individual, pero entonces los diseñadores los combinaron de formas extrañas y enrevesadas. O zonas de la montaña rusa con secciones falsas donde pensarías que irías a tal sitio y no, ibas a otro!”.

Dada la enorme popularidad de los amigos animales en *Donkey Kong Country*, su secuela revisitó el concepto de modo natural, así que apareció un nuevo colega que podía dar la vuelta a las plataformas. “Me encantó la araña,

pues aportó la idea de que podías personalizar tu avance siendo posible elegir hacia dónde dirigirte”, reconoce Chris. “Además, podías acceder a áreas secretas subiendo alto y ascendiendo a lugares donde otros personajes no podían llegar. Pero hubo mucho equilibrio, queríamos conseguir que todo siguiera siendo un desafío. He aquí el hecho de por qué las plataformas desaparecían pasado un tiempo, lo que se traducía en que tenías que saltar antes de que se volatilizaran”.

Las impresionantes ventas de la secuela colocaron a Rare en posición de desarrollar un tercer título, protagonizado por Dixie pero no por Diddy, y presen-

ETAPAS EVOLUTIVAS: DONKEY KONG LAND III

GARY RICHARDS ANALIZA LA VARIANTE
MOVIL DE DONKEY KONG COUNTRY 3

¿De qué forma te planteaste la realización del diseño para *Donkey Kong Land III*?

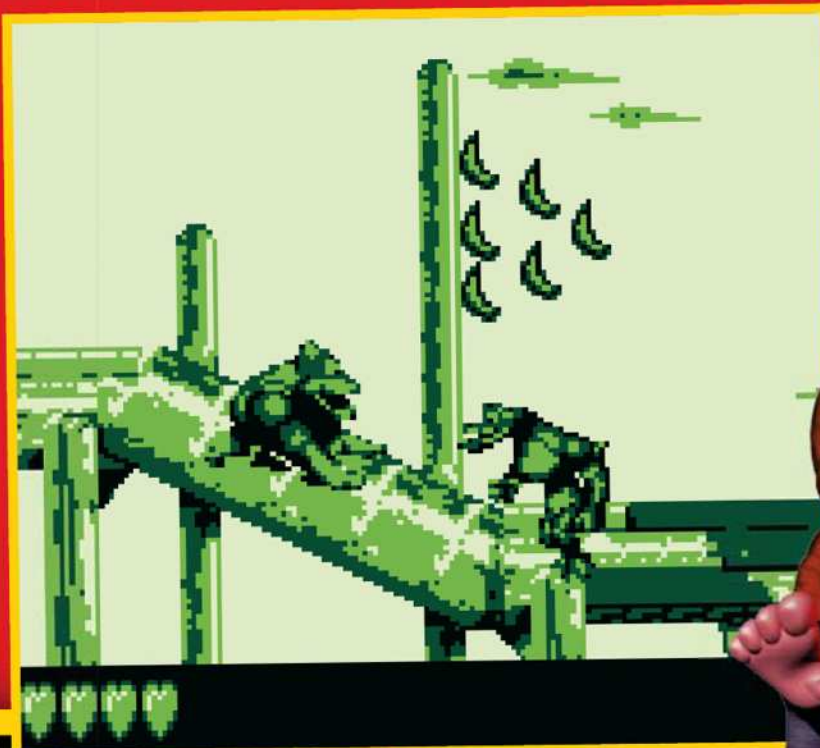
Los mismos jugadores estaban disfrutando nuestros títulos tanto en Game Boy como en SNES, así que se tomó la decisión desde dirección de darnos libertad total para que pensáramos nuevas ideas para *Donkey Kong Country 3*, mi favorito en la trilogía. Así que únicamente se trataba de conseguir una experiencia que la gente encontrara familiar, pero diferente.

¿Cómo surgió aquel nivel único con Ellie La Elefanta?

Convertimos su escenario en uno donde Ellie debía ir eliminando a sus enemigos con la trompa como si fuera una 'pistola de agua' sin tener que recargar. Fue agradable tener aquella mezcla de estilos; de aquella manera podría hacer algo parecido a un juego de disparos, y nunca había hecho ninguno antes.

¿Y sobre diseñar los niveles a escala de grises del juego?

Fue complicado hacer algo en Game Boy que pudieras ver y jugar correctamente, a pesar de su pantalla. Después pasamos al Virtual Boy, ¡que fue mucho peor! Nada más verlo supimos que no iba a vender. Estuvimos pensando sacar *Donkey Kong Country* en el sistema, pero nunca llegamos a hacerlo.



» Tras ayudar con los diseños de *DKL 2* se pidió a Gary Richards que diseñara *Donkey Kong Land 3*.



» [SNES] Dixie Kong utiliza su coleta como un rotor de helicóptero en *Donkey Kong Country 2*.



» [SNES] Los escenarios cubiertos de zarzas en *DKC 2* son conocidos por su dificultad.



» [SNES] Squawks el Loro, uno de los amigos animales protagonistas de *Donkey Kong Country 2*.

► tando al pequeño Kiddy; quien, gracias al diseñador Paul Weaver, podía rebotar en el agua. "Obviamente, podíamos haber optado por DK o Diddy", concede Paul, "pero queríamos ampliar la familia y ser muy precavidos con lo que podríamos añadir o no a las mecánicas. Cuando empezamos a eliminar dinámicas de juego de los dos títulos anteriores, mantener todo fresco e interesante se convirtió en un desafío. Pero teníamos un rango de edad que llegaba hasta Cranky Kong, así que decidimos ir en otra dirección".

Además de su nuevo y divertido personaje, *Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!* flirteó con otros géneros y mecánicas 3D, aún cuando este último estaba limitado a los niveles de bonus. "Las pantallas del mapa añadieron un concepto global a todo, en lugar de simplemente seguir una línea. Queríamos que pareciera como un mapa del tesoro que recorrias", recuerda Paul. "Se trataba de incluir leves toques RPG en el juego; yo era un gran fanático de *Zelda*, creo que siempre terminas añadiendo elementos de otros títulos a tu propio diseño de juego. Con el muñeco de nieve en 3D y la pelea de bolas de nieve, el juego del circo, etc... estábamos en la cúspide del juego tridimensional, básicamente teníamos un título en 2D al que empezamos a añadirle profundidad. Era algo con lo que queríamos jugar".

Por supuesto, el tercer *Donkey Kong Country* también contó con sus útiles criaturas de la jungla encabezadas por un elefante, su útil trompa y su inoportuna aversión a los roedores. "Tuvimos varias mecánicas con el elefante", sonríe Paul. "Podíamos succionar

"TENÍAMOS UN RANGO DE EDAD QUE LLEGABA HASTA CRANKY KONG, ASÍ QUE DECIDIMOS IR EN OTRA DIRECCIÓN"

PAUL WEAVER



» [SNES] Los fuertes vientos de *Donkey Kong Country 2* te acompañarán durante largas distancias.

objetos y lanzarlos. También aspirar agua y usarla. Y luego estaban los ratones bajo los focos, el elefante les tenía miedo, y huía. Todo eso era un añadido a su personalidad, pero se sumó al juego como mecánicas. Combinamos todos los elementos: debías evitar los focos, o abatir a los ratones desde la distancia".

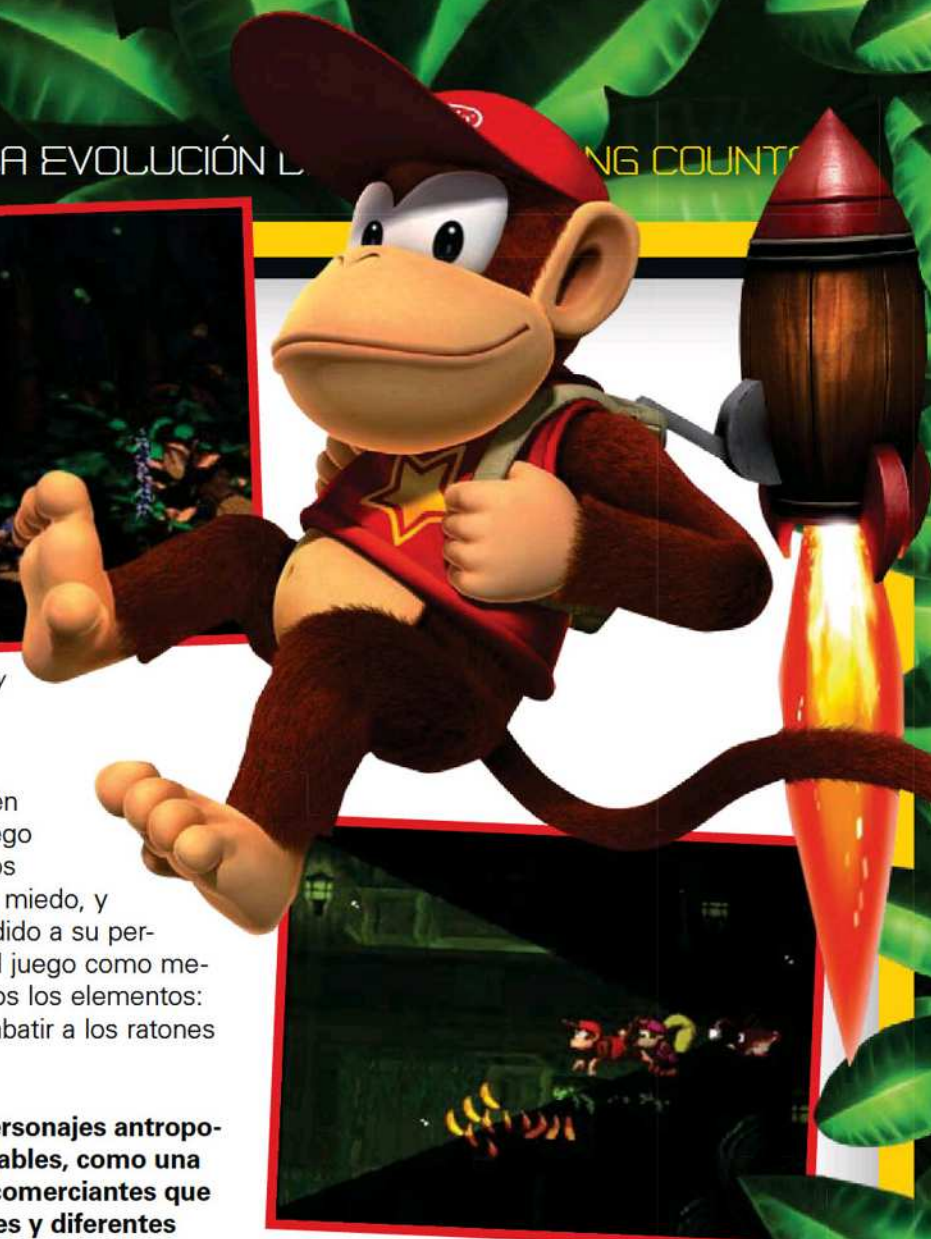
Y llegaron más personajes antropomórficos, no jugables, como una familia de osos comerciantes que trajeron originales y diferentes características como el intercambio

de objetos. "Tuvimos que idear sus peculiaridades personales, ¡y solo en cuatro líneas de diálogo!", recuerda Paul. "Ya sabes, tenías aquellas monedas. Entonces, vencías a un jefe, y obtenías un objeto aleatorio. Y recordabas que un oso, en un nivel anterior, había estado hablando justo de ese objeto. Todo aquello fue útil para relacionar entre sí los elementos del juego, y además fue una misión secundaria satisfactoria que completaba la historia".

A pesar de que no se puso a la venta hasta el lanzamiento japonés de N64, *Donkey Kong Country 3* funcionó bastante bien a nivel comercial concluyendo así la trilogía con estilo. Sin embargo aquel no fue el final de las aventuras de DK para Rare, ya que crearon dos títulos más que llevaron al popularísimo primate y a



» [SNES] Kiddy Kong puede rebotar sobre el agua en *Donkey Kong Country 3* para así evitar a los enemigos bajo la superficie.



» [SNES] Glimmer el Rape iluminará el camino de los Kong a lo largo de *Donkey Kong Country 2*.

sus amigos de la serie hasta la tercera dimensión.

Diddy Kong Racing fue un juego de carreras de karts enormemente entretenido, que permitía competir en, lógicamente, karts, y además aviones y aerodeslizadores. Si bien su modo multijugador no resultó tan elegante y pulido como el de *Mario Kart 64*, el modo Aventura para una sola persona estaba brillantemente estructurado, ofreciendo reñidas batallas contra jefes a los que vencías compitiendo en tu vehículo contra ellos.

El último juego que realizó Rare para la saga fue *Donkey Kong 64*, que debutó en Nintendo 64 allá por 1999. De primeras solo podías controlar a DK pero a medida que explorabas la enorme isla en la que transcurría el juego, te ibas encontrando con miembros de la tribu familiar. Cada primate añadido atesoraba habilidades propias que debías utilizar si querías derrotar al Rey K Rool y sus secuaces Kremling. Chunky Kong podía levantar rocas, Tiny Kong era capaz de encogerse para caber por pequeños agujeros, Diddy Kong volaba gracias a su jetpack y Lanky Kong podía flotar. Si bien fue aclamado por la crítica de entonces, también generó quejas fundamentalmente por ser excesivamente largo y sus forzados ángulos de cámara. En cualquier

• [N64] Aunque no se le considera canon, *Donkey Kong 64* recuperó características de los *Donkey Kong Country*



► caso nada de esto desanimó a los jugadores y vendió 2 400 000 copias en 2004.

A pesar de tal éxito, la serie *Donkey Kong Country* como tal no continuó hasta 2010, desarrollada por Retro Studios. *Donkey Kong Country Returns* para Wii recuperó a DK y Diddy como personajes principales, aunque no se podían intercambiar entre ellos según lo indica el diseñador sénior del juego, Kynan Pearson. "Sabíamos que el cambio entre DK y Diddy era una característica importante del original creado por Rare, pero quisimos tomar un camino mecánico diferente de 'personajes combinados', explica Kynan. "Cuando decidimos aquello, estábamos trabajando mano a mano con Risa-san y Tanabe-san del Nintendo Software Planning & Development (SPD). Indudablemente, cambiar el sistema de salud y combinar los dos personajes era un enorme cambio.

Trabajaba en conjunción con los puntos de daño y aportaba cierta escalada de poder, DK y Diddy podían hacer un giro prolongado e infinito cuando estaban juntos".

También podía utilizarse el jetpack de Diddy en el modo para un solo jugador, y si se añadía otra persona a la refriega, disparar su pistola de cacahuetes. "Nos habíamos fijado en todo lo que se había hecho con Diddy en la serie. Y había cosas que queríamos sumar, como el jetpack y la pistola", cuenta Kynan. "El jetpack trajo su propio beneficio mecánico positivo por sí mismo. Y la pistola aportaba al segundo jugador algo divertido que hacer, también beneficioso en el sentido de que alguien sin experiencia en el juego, podría querer subirse a la espalda de DK sin tener que preocuparse por la dificultad de superar las secciones de plataformas".

Había, además, una mecánica nueva e ingeniosa, que permitía trepar por superficies verticales y elevadas agarrándose a la hierba que crecía por aquellas zonas. "Poder escalar las superficies fue un gran añadido, algo que queríamos hacer para expandir el movimiento desde el suelo. Y lo documentamos muchísimo, solo para llenar la pantalla de interacción sin importar hacia dónde te dirigieras. Queríamos dar mucho que hacer a la mitad superior de la pantalla, mediante las mecánicas de agarre al techo y paredes".

Otro de los mecanismos del título provenía más de consideraciones técnicas que directamente relacionadas con el juego: en lugar de parar a los Kong en el borde de la pantalla si

"PODER ESCALAR LAS SUPERFICIES FUE UN GRAN AÑADIDO, ALGO QUE QUERÍAMOS HACER PARA EXPANDIR EL MOVIMIENTO"

KYNAN PEARSON

uno se alejaba demasiado del otro en el modo para dos jugadores, se les teletransportaba al uno junto al otro. "Si hubiéramos detenido el movimiento de la cámara, habríamos generado más frustración en el sentido de ser necesaria la realización de más saltos precisos en el momento correcto", argumenta Kynan. "Los jugadores podrían haber evitado el impulso y el movimiento hacia delante simplemente quedándose atrás, y eso habría generado más peleas en lugar de colaboración con tu compañero".



tra diferencia importante entre Returns y el Donkey Kong Country original llegó con los niveles jugados al anochecer, donde todo se mostraba como

silueta. "Realmente se trataba de trabajar con siluetas a efectos de clarificar la experiencia, separando el primer plano del fondo", explica Kynan. "La idea era usar el scroll parallax de un modo que permitiera distinguir todo de forma inmediata, aquello con lo que podías interactuar, y aquellas cosas que simplemente pasaban de largo. Esto trajo una calidad visual sorprendente que utilizamos ante todo para los puzles. Por ejemplo, teníamos estatuas que se alineaban hasta conformar la silueta de un plátano en un pilar, justo en el punto donde confluían todas las capas parallax".

Puesto a la venta primero en Wii y en 3DS tres años más tarde, y tras la lógica avalancha de opiniones alborozadas, *Donkey Kong Country Returns* tuvo una secuela titulada *Tropical Freeze*. Su director creativo, Vince Joly, recuerda la intención de convertir los enemigos helados en seres identificables y con personalidad. "Teníamos grandes propósitos argumentales con los Snowmads", comienza contando Vince. "Tras usar un diseño más abstracto para los Tikis en *Donkey Kong Country Returns*, teníamos la sensación de que podíamos hacer algo más de tal modo que el jugador conectara mejor con los enemigos de los Kong. Queríamos tener un conjunto de villanos que encajara bien temática y físicamente con DK como gran primate. Y ciertamente no cabe duda de que los osos polares, los leones marinos y las morsas parecían una buena combinación de mamíferos, y aquel fue el comienzo de la historia para aquellas criaturas nómadas de las nieves que invadieron la isla de DK".



» [Wii] Los escenarios de silueta en *Donkey Kong Country Returns* muestran los objetivos de forma clara.



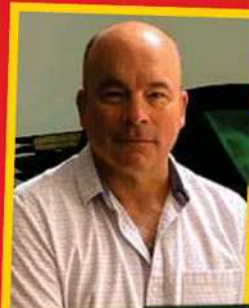


ETAPAS EVOLUTIVAS: ★COMPONIENDO★ ★DONKEY KONG★ ★COUNTRY★

DAVID WISE HABLA SOBRE LAS BANDAS SONORAS DE LA SERIE

¿Por qué las bandas sonoras de *Donkey Kong Country* alternan entre mostrarse rítmicas y atmosféricas?

La música dirigía lo que queríamos hiciera el jugador, ¡incluso si queríamos que entrara en pánico! Con lo que siempre había muchas piezas 'psicoacústicas'. Por esa razón elegimos «Stickerbush Symphony» para el nivel Bramble Blast: era una fase realmente difícil, y tener la yuxtaposición de música suave creaba una sensación diferente a la que se habría obtenido si le hubiéramos puesto música más dura.



» El músico de *DKC* y *DKC 2* David Wise, también compuso la partitura de *DKC Tropical Freeze*.

¿Qué tipo de dirección te dio Tim Stamper en los juegos de *DKC*?

Tim nunca fue de estar vigilando lo que hacías. Te explicaba lo que quería exactamente, y tú debías volver con algo que pudiera funcionar. E invariablemente, este esquema se repetía: quizá no funcionara lo primero que trajiste, así que habría que probar hasta encontrar algo que sí lo hiciera.

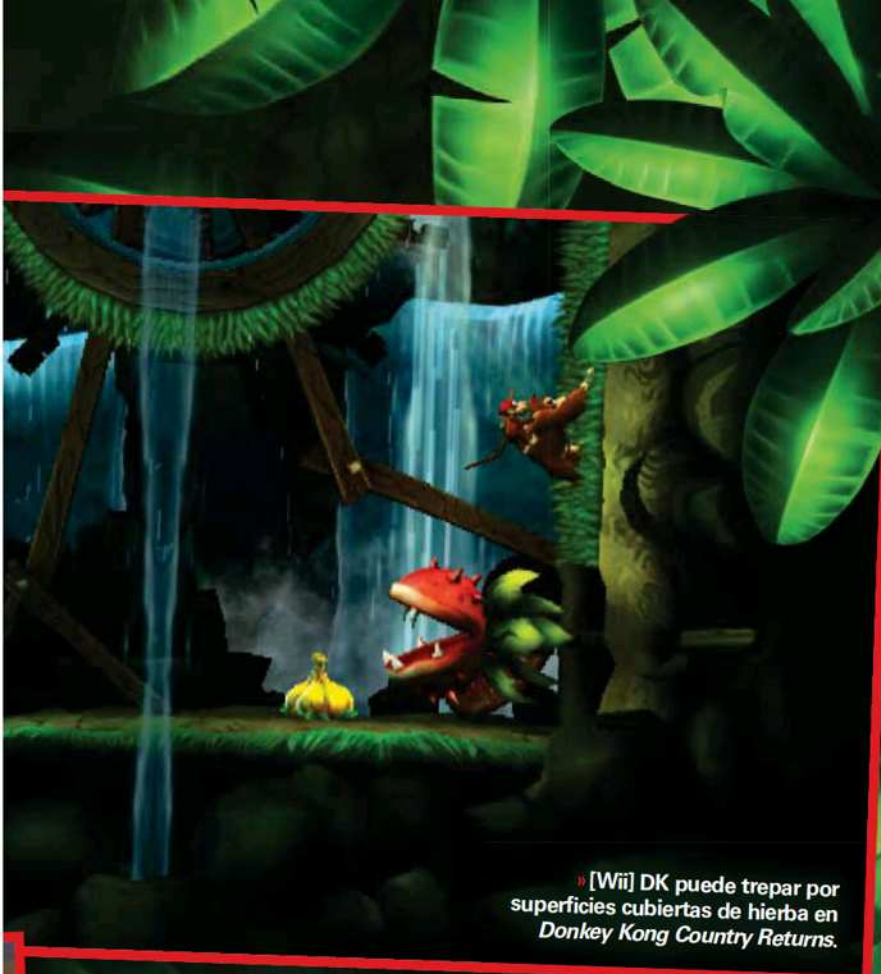
¿Cómo surgió que los Kong 'cantaran' al comienzo de *DKC*?

Gracias a Mark Betteridge, jefe de programación, ¡y genial con los sonidos de los monos! Solo podíamos tener una pequeña selección de estos, pero quería que los Kong cantaran así que cogí el sonido sampleado, lo ajusté y jugué con él. Así fue como conseguimos que los Kong cantaran al principio.

» [Wii] DK puede trepar por superficies cubiertas de hierba en *Donkey Kong Country Returns*.

» [Wii] DK utiliza el jetpack de Diddy para realizar un doble salto en *Donkey Kong Country Returns*.

» [Wii] Como ya sucediera en títulos Kong anteriores, Diddy dispara cacahuets con una pistola de aire comprimido.



ETAPAS EVOLUTIVAS: COMPARANDO A LOS KONG

COMPARAMOS LAS HABILIDADES DE DK CON LAS DE SUS COMPAÑEROS PRIMATES



DONKEY KONG

En el original de SNES, DK puede eliminar enemigos rodando o saltando sobre ellos, arrojándoles barriles y golpeando el suelo frente a donde se encuentran. En *DKC Returns* es capaz de escalar paredes y techos cubiertos de hierba. Y en *Tropical Freeze* puede tirar de manillas para activar mecánicas de juego.



DIDDY KONG

Al igual que DK, Diddy arroja barriles o salta sobre sus enemigos en *Donkey Kong Country* aunque puede saltar más alto, es más rápido y tiene un ataque de voltereta lateral. Igual en *DKC 2*. Y en *DKC Returns* y *Tropical Freeze* lleva un jetpack y una pistola que dispara cacahuetes.



DIXIE KONG

En *DKC 2* y *3*, Dixie planea al utilizar su coleta como el rotor de un helicóptero. En *Tropical Freeze* dispone de una pistola de chicles, y puede usar su coleta como hélice también debajo del agua.



KIDDY KONG

La corpulencia de Kiddy, el coprotagonista de *DKC 3* junto a Dixie, es perfecta para que ella lo arroje a través de techos agrietados y así descubrir áreas ocultas. También puede derribar puertas rodando contra ellas, y rebotar sobre el agua combinando su giro con un salto justo cuando toca la superficie acuática.



CRANKY KONG

Jugable por vez primera en *Tropical Freeze*, el Donkey Kong original usa su bastón como un pogo saltarín, lo que le permite saltar más alto que cualquier otro Kong y eliminar así enemigos que no llegan ni a tocarle. También puede aturdir a sus atacantes disparándoles dentaduras postizas.



» [Wii U] Los Snowmad de *Tropical Freeze* son de origen ártico o escandinavo, con algunas licencias artísticas.



» [Wii U] Cranky Kong puede dar grandes saltos utilizando su bastón como pogo saltarín.

► Además de los oponentes invernales, *Tropical Freeze* recibió no uno, sino tres personajes secundarios: Diddy, Dixie y por vez primera, a Cranky Kong. "Por parte de dirección se decidió que deberíamos expandir el universo de DK, y que si volvíamos a introducir personajes nostálgicos con nuevas mecánicas de juego, podríamos mantener la franquicia de *DKC* fresca y emocionante", explica Vince entusiasmado. "Creo que la idea de las habilidades de Cranky surgió en alguna tormenta de ideas entre los diseñadores, quienes pensaron en cómo podrían usar el bastón del primer DK de alguna manera interesante que generara alguna nueva habilidad. Una acción estilo 'pogo saltarín' parecía encajar bien, ya que brindaba al jugador la opción de elegir qué Kong usar cuando, por ejemplo, afrontaba secciones de pozos con pinchos".

DK, el héroe de *Tropical Freeze*, también consiguió nuevas y divertidas habilidades como recoger y lanzar a los enemigos aturdidos, del mismo modo que Kiddy lo hacía en *Donkey Kong Country 3*. "Cuanto más pudiéramos hacer con tal de conseguir que los malos se sintieran como criaturas vivas y tangibles, mejor. Y poder cogerlas y lanzarlas reforzó esa sensación", razona Vince. "Añadir dicha mecánica abrió la puerta a más personajes encantadores,

LA EVOLUCIÓN DE: DONKEY KONG COUNTRY



[Wii U] DK emplea enemigos aturdidos como arma arrojada en *Tropical Freeze*.

[Wii U] En *Tropical Freeze*, DK activa características interactivas tirando de manillas que están el suelo.

y además aportó interesantes oportunidades en la forma de nuevas dinámicas relacionadas con la puntería y acertar en los lanzamientos disparados a objetivos. Y como esta acción fue diseñada para ser realizada tanto en movimiento como con DK estando parado, realmente contribuyó a mantener el flujo de la progresión del jugador”.

Algunas de las nuevas habilidades recién adquiridas por DK trajo nuevas mecánicas como tirar de manijas en el suelo y otras superficies planas, ¡lo que ayudaría en su progreso de múltiples maneras como generar plataformas, descubrir caminos o drenar tanques de zumo de fruta! “Tener que buscar aquellos pequeños tiradores incrementó la sensación de exploración”, reflexiona Vince. “También aportó al jugador el aprendizaje de una nueva mecánica que se mezcló con otras habilidades de los Kong. Las implementaciones menos obvias añadían variedad a la progresión del jugador, pero la satisfacción aportada por tal causa y efecto tenía sus límites. Otras acciones realizables por los Kong como aporrear el suelo o utilizar los barriles como un cañón tendían a ser una

“QUERÍAMOS TENER UN CONJUNTO DE VILLANOS QUE ENCAJARA BIEN TEMÁTICA Y FÍSICAMENTE CON DK COMO GRAN PRIMATE”
VINCE JOLY

forma más directa y satisfactoria para desbloquear nuevas plataformas o áreas”.

Un aspecto en el que *Tropical Freeze* se fijó en su predecesor más que diferenciarse, fue con la elección de amigos animales, aunque se barajaban distintas opciones. “Pensamos que traer de vuelta la familiaridad con la que los jugadores abrazaron la sensación de experiencia conocida que significó *Donkey Kong Country Returns*, sería una buena manera de fortalecer aún más su amor por estos personajes”, dice Vince. “Sentimos que esa era la elección correcta, antes que añadir diferentes amigos, y creemos que la presentación de los otros Kong satisfizo la necesidad de sumar más personajes y agregar nuevas mecánicas. Sin embargo, nos hubiera encantado incluir algunos nuevos amigos animales. Enguarde, por ejemplo, estu-

vo a punto de ser incluido”.

Puesto que el juego tuvo una fenomenal acogida cuando se lanzó para Wii U en 2014, *Donkey Kong Country Tropical Freeze* llegó a Switch como versión mejorada del título original en 2018, lo cual puso fin a la serie... al menos, en el momento de escribirse este artículo. Al respecto de *Donkey Kong Country*, que arrancara toda una saga en 1994, Kevin Bayliss elogia al título poniendo en valor cuanto se logró en un hardware limitado, y la gran sensación que aún se obtiene gozando el juego. “Me asombra que terminara viéndose tan bien con solo una pequeña cantidad de colores y una resolución realmente baja”, opina Kevin con una sonrisa. “Creo que sigue siendo un gran título porque está lleno de humor, y es tan encantador y atmosférico. Me siento realmente orgulloso de haber estado involucrado en su concepción, y no me hago a la idea de que fui una de las personas que realmente puso toda la maquinaria de su creación en funcionamiento con los modelos que originalmente diseñé. Echo la mirada atrás y pienso, ¡qué locura!”. ✱

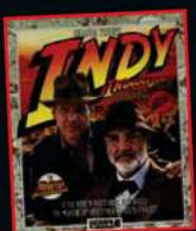
CÓMO SE HIZO

INDIANA JONES

and the LAST CRUSADE

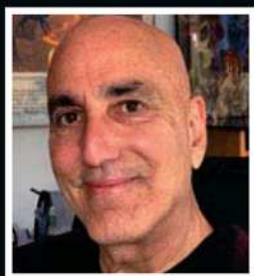
LA AVENTURA GRÁFICA

CUANDO GEORGE LUCAS Y STEVEN SPIELBERG QUISIERON LLEVAR A INDY DE LA GRAN PANTALLA A MONITORES CRT CON UN ESTILO CINEMATOGRAFICO, SABÍAN A QUIÉNES LLAMAR: LUCASFILM GAMES. HABLAMOS CON EL EQUIPO QUE DIO FORMA A ESTA AVENTURA GRÁFICA. **TEXTO DE GRAHAM PEMBREY**



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** LUCASFILM GAMES
- » **DESARROLLADOR:** LUCASFILM GAMES
- » **LANZAMIENTO:** 1989
- » **PLATAFORMA:** PC, VARIOS
- » **GÉNERO:** AVENTURA GRÁFICA



» Noah Falstein trabajó en Lucasfilm Games, y en Google como diseñador jefe de juegos.

Transcurría el otoño de 1988, y los jefazos de Lucasfilm Games entregaron a Noah Falstein un guión inacabado, altamente confidencial, de la tercera película de *Indiana Jones*. La misión, diseñar una aventura gráfica que siguiera los acontecimientos de la película y estuviera finalizada para el estreno de la cinta, el verano siguiente. “Estaba bastante abrumado por la responsabilidad”, admite Noah.

Noah era un experimentado diseñador de juegos pero no por ello era inmune a la presión. Cuatro años antes se había convertido en uno de los primeros diez empleados de Lucasfilm Games después de que el creador de *Star Wars*, George Lucas, la fundara. Noah acababa de producir con éxito para la compañía *Battlehawks 1942*, un simulador de vuelo pletórico de acción. Pero a pesar de tener muy buenas ideas para conseguir que un juego de *Indiana Jones* funcionara bien, el que le habían asignado era un proyecto enorme con fecha de entrega apurada. “Creo que fue a principios de diciembre de 1988, cuando acudí a nuestro jefe (y a día de hoy buen amigo) Steve Arnold, y le expresé que era imposible terminar el juego para el lanzamiento de la película el verano de 1989, si no conseguía mucha ayuda”.

En aquel punto, otros dos estimados diseñadores de juegos, también hoy día buenos amigos de Noah según este nos asegura, se sumaron al proyecto: Ron Gilbert hizo una pausa en el desarrollo de lo que más tarde se convertiría en *The Secret Of Monkey Island*, y se unió al grupo. David Fox, quien acababa de terminar *Zak McKracken And The Alien Mindbenders* también se añadió al proyecto. Noah cuenta que exactamente ese era el tipo de

apoyo que necesitaba. “Ron, David y yo éramos los tres líderes de proyecto con más experiencia en Lucasfilm Games, un título que implicaba ser programador principal, productor y diseñador, todo en uno. Fue una gran responsabilidad ponernos a todos a trabajar en el mismo desarrollo”. Noah asegura que los tres se dedicaron por completo a crear un juego que encajara con la naturaleza fílmica del material de partida. “Casi todos llegamos a la compañía influenciados por *Star Wars*. Queríamos hacer juegos a la altura del estándar que Lucasfilm estableció para películas. Amábamos las historias, aspirábamos a contarlas con nuestros juegos”.

El equipo, juntos y en colaboración, diseñó un juego de aventuras que abarcaría muchas escenas memorables de la película, y llevaría a Indiana Jones desde las catacumbas de Venecia a un castillo gótico de Berlín a rescatar a su padre y buscar juntos el Santo Grial. Además de los esperables acertijos ejecutados mediante el puntero del ratón, también hubo oportunidad de pelear a puñetazos, secciones que Noah reconoce fueron inspiradas por los combates con espada de *Sid Meier's Pirates*. Sin embargo, la pelea podía evitarse si llegabas a un entendimiento previo dialogando. *Last Crusade* fue el primer juego de aventuras de Lucasfilm en presentar estas opciones de diálogo ramificado al hablar con otros personajes, y también el primero en contemplar distintas resoluciones a puzzles y diferentes finales. Según las decisiones que hubieras tomado durante el juego se acumulaban una cantidad variable de puntos conocidos como puntuación IQ o ‘Indy Quotient’ (‘Cociente Indy’). Esta característica confería al título enorme



MÁS DEL CREADOR

MANIAC MANSION (EN LA IMAGEN)

SISTEMA: C64, VARIOS

AÑO: 1987

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

SISTEMA: PC, VARIOS

AÑO: 1990

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

SISTEMA: AMIGA, VARIOS

AÑO: 1992



» David Fox programó *Return To Monkey Island* y es un veterano de Lucasfilm Games.

CÓMO SE HIZO: INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, LA AVENTURA GRÁFICA



» Michael Ebert es diseñador sénior de juegos en Blizzard y fue artista en Lucasfilm Games.

» [Amiga] Uno de los primeros puzzles, abrirse camino hablando entre esta multitud de estudiantes.



Excuse me, but I've got to be going.
Out of my way, kids!
Just a moment, folks. I'm sure we can work something out.
Perhaps you all should find another faculty advisor.



» [PC EGA] El castillo contiene algunos de los puzzles más desafiantes del juego.

"AMABAMOS LAS HISTORIAS,
ASPIRÁBAMOS A CONTARLAS
CON NUESTROS JUEGOS"
NOAH FALSTEIN



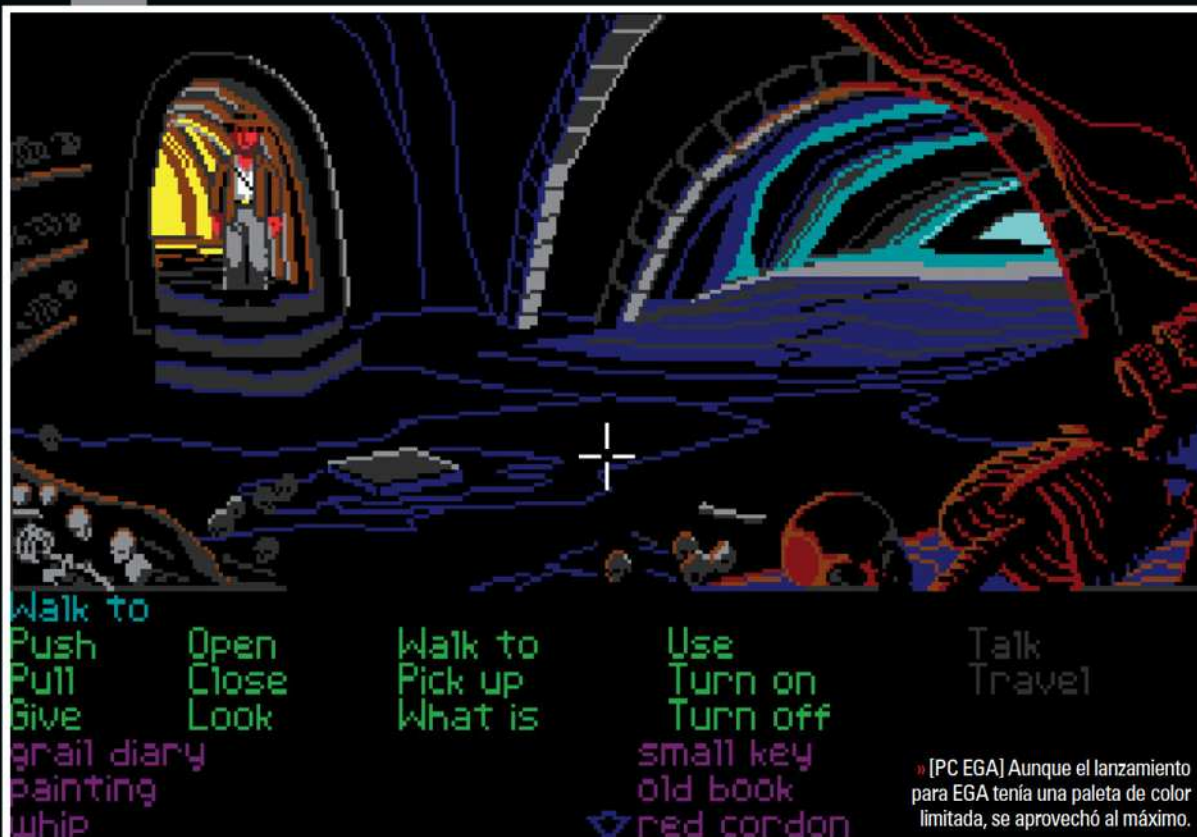
HOMBRE DE ACCIÓN

LAS OTRAS ÚLTIMAS CRUZADAS

■ Lucasfilm Games publicó otro juego de *Last Crusade* el mismo año que la aventura gráfica. *Indiana Jones And The Last Crusade: The Action Game* fue desarrollado por Tiertex y lanzado para varias plataformas, incluidas algunas que no recibieron la aventura gráfica como NES, Commodore 64, Master System e incluso Game Gear. A pesar de contar con niveles basados en escenas de la película, contextualizadas en Venecia o a bordo de un zepelín, el juego evitó la historia convirtiéndose en un más sencillo plataformas de acción. Las puntuaciones que recibió variaron muchísimo, desde el 35 % concedido por *Commodore Format* al más favorable 85 % otorgado por *CVG* a la versión Master System.

El equipo tenía conocimiento del otro juego que se estaba preparando, asegura David. "Creo que tener dos juegos con casi el mismo nombre confundió a los usuarios. Ojalá no lo hubieran hecho".

Y para embrollarlo todo aún más, Taito creó un tercer *Last Crusade* menos conocido para NES en 1991. En esta ocasión el juego no tenía nada que ver con Lucasfilm y combinaba acción con puzzles y segmentos de conducción, incluía algunos gráficos de mapas de bits interesantes con los actores de la peli, y fue ligeramente mejor valorado que el título desarrollado por Tiertex.



Walk to
Push
Pull
Give
grail diary
painting
whip

Open
Close
Look

Walk to
Pick up
What is

Use
Turn on
Turn off
small key
old book
red cordon

Talk
Travel

» [PC EGA] Aunque el lanzamiento para EGA tenía una paleta de color limitada, se aprovechó al máximo.

DEBERÍAN ESTAR EN UN MUSEO



PC (EGA)

■ Indy se pasó al PC con un lanzamiento EGA de 16 colores. Los gráficos trasladaron la película de manera fantástica a las pantallas de nuestros ordenadores, a pesar de la falta de detalle. El tintineo metálico del apartado sonoro es encantador.



ATARI ST

■ *The Games Magazine* argumentó que "los magníficos gráficos tanto para ST como para PC son bastante similares, con las obvias mejoras en el sonido interno del ST". Pero los gráficos de ST y Amiga parecen versiones simplificadas del juego de PC.



AMIGA

■ El juego de Amiga vino en tres disquetes, algo definitivamente más manejable que los infames once de *Monkey Island 2*. En 1992 se lanzó una versión para Amiga CDTV de *Last Crusade*, pero solo en Alemania.



» [PC EGA] La escena del biplano se inspiró en el trabajo de Noah para *Battlehawks 1942*.



» [PC EGA] Las peleas se inspiraron en las luchas a espada de *Sid Meier's Pirates*.

► rejugabilidad, los usuarios podían volver a la acción y probar distintos caminos con tal de superar la puntuación conseguida en su última búsqueda del Grial.

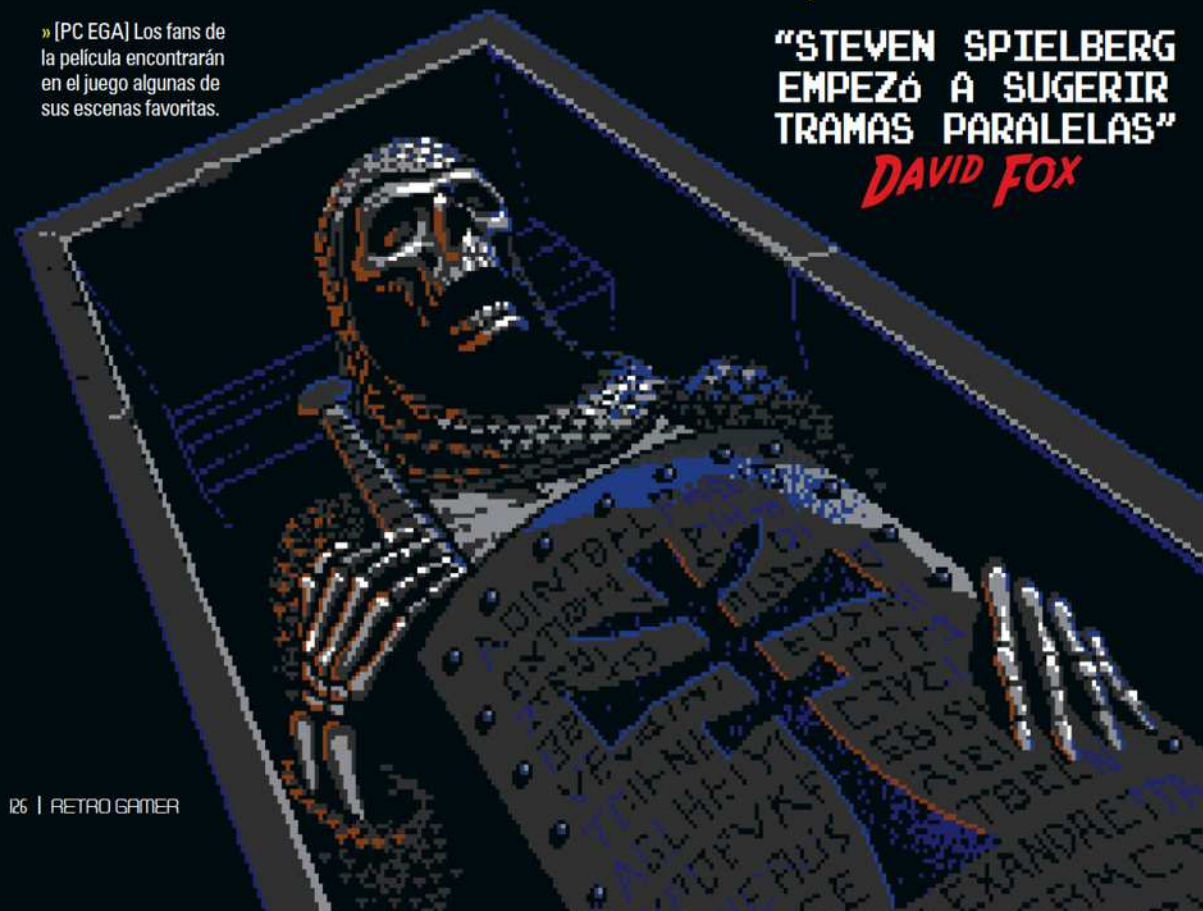
Añadir la sensación de que las decisiones tomadas en el juego tenían consecuencias reales fue labor del enorme trabajo del equipo, que incluso llegó a plantear que Indy pudiera morir. Inicialmente no tenían muy claro que George Lucas y Steven Spielberg fueran a permitir que su gran estrella falleciera. Habría ocasión de averiguarlo: se planificó un encuentro para discutir este y otros aspectos del juego en el Rancho Skywalker, la apartada mansión de California donde trabajaban George Lucas y Lucasfilm Games. David Fox rememora al grupo en un salón con sofás y una crepitante chimenea. "Lo recuerdo como una reunión muy informal", cuenta David. "En realidad solo teníamos unas preguntas que hacer. '¿Podemos matar a Indy?'. 'Sí'. '¿Podemos desviarnos del guion de la película?'. 'Sí'. De hecho, Steven Spielberg empezó a sugerir tramas paralelas sobre ir a América del Sur, y no recuerdo qué más. Rechazamos aquello con delicadeza, ya que teníamos bastante tarea por delante antes de que seis meses más tarde se estrenara la película. Aunque todos éramos experimentados diseñadores de juegos, y no creo que hubiera ninguna duda de que íbamos a crear un gran título".

David recuerda al equipo de diseño trabajando juntos como una máquina bien engrasada. "Todas las mecánicas y puzles fueron codiseñados por Ron, Noah y yo mismo. Bloqueamos los diseños y luego cada uno cogió porciones de estos para implementarlos. Noah hizo la mayoría de árboles de diálogo. Ron las actualizaciones del motor, y la interfaz de usuario y las mecánicas del juego de boxeo. Quizá también hiciera el minijuego del biplano. Yo conecté, creo, una gran cantidad de habitaciones

The shield is the second marker Donovan spoke of!

» [PC EGA] Los fans de la película encontrarán en el juego algunas de sus escenas favoritas.

"STEVEN SPIELBERG
EMPEZÓ A SUGERIR
TRAMAS PARALELAS"
DAVID FOX



CÓMO SE HIZO: INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, LA AVENTURA GRÁFICA



MACINTOSH

■ Los textos en alta resolución y los cuadros de diálogo rectangulares otorgan a la versión Macintosh una apariencia distintiva; cambia el aspecto de las conversaciones y el menú SCUMM. Quitando esto, no hay gran diferencia entre esta versión y otras de 16 colores.



PC (VGA)

■ El lanzamiento en 1991 de la versión VGA para PC dejó patente dónde estaba la calidad; no hay más que hacer un recorrido por las catacumbas para disfrutar algunos fondos impresionantemente detallados. El sonido también mejora de manera indudable, pero aún está sintetizado.



FM TOWNS

■ La experiencia más cinematográfica de todas es la realizada para FM Towns, con su despliegue acústico en CD de gran calidad grabado por una orquesta de cámara. Gráficamente la versión PC VGA es muy similar, pero esa banda sonora realmente lleva todo a otro nivel.

e hice el código para el seguimiento, aquel que provoca que Henry, el padre de Indy, te siga”.

Entre los gratos recuerdos que David atesora del juego, se encuentran algunas ingeniosas piezas de animación. “Estaba especialmente orgulloso de la ‘Animación para Casos Especiales’ que muestra ciertas habilidades de Indy con el látigo, o sus saltos de un lado para otro. El juego pedía a gritos este tipo de secuencias de acción”.

Con intención de realizar animaciones como estas y otras lindezas de diseño, se trabajó con un pequeño equipo de artistas entre los cuales estaba Michael Ebert. Este realizó el diseño para *Zombies Ate My Neighbors*, en la actualidad trabaja para Blizzard y ante todo, Michael recuerda *Last Crusade* con gran cariño como su primera intervención en la industria del videojuego. Consiguió ser admitido en el proyecto tras crear una ilustración de Indy con el ratón. “Todo en aquel trabajo me resultaba emocionante”, reconoce. “No podía creer que estuviera trabajando en videojuegos, ¡y en el Rancho Skywalker!”. Michael cuenta que aprendió de su admirado Steve Purcell, artista principal del juego hoy día en Pixar. “Nuestra oficina se encontraba en un pequeño edificio con aspecto de caballería antigua en la parte trasera del Rancho Skywalker. Teníamos una puerta trasera que daba acceso al campo. Steve Purcell salía fuera, y practicaba con el látigo; recuerdo que todos intentábamos usar el látigo sin golpearnos la cara. Nuestros almuerzos tenían lugar en el comedor de la casa principal del rancho. A menudo veíamos a George Lucas y otras celebridades comiendo en las mesas de al lado. Siempre me contaron que la comida la preparaba un antiguo chef del [prestigioso restaurante californiano] Chez Panisse. ¡Ahora me doy cuenta de que estábamos un poco mimados!”.

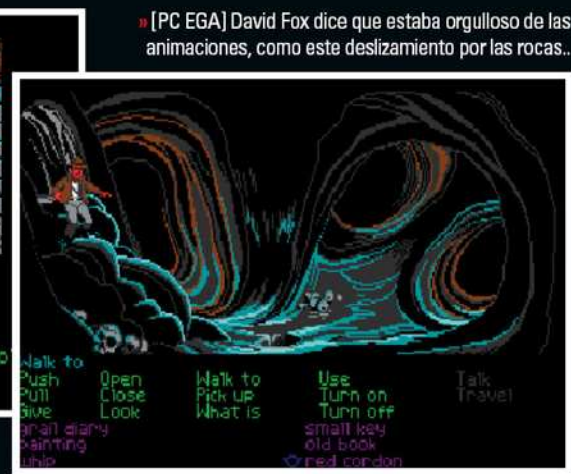
Michael dice que cuando comenzó con el proyecto, “muchos de los planos más sofisticados ▶



» [PC EGA] Lanzar un puñetazo aquí es tentador, pero como es de esperar, conduce a la muerte de Indy.

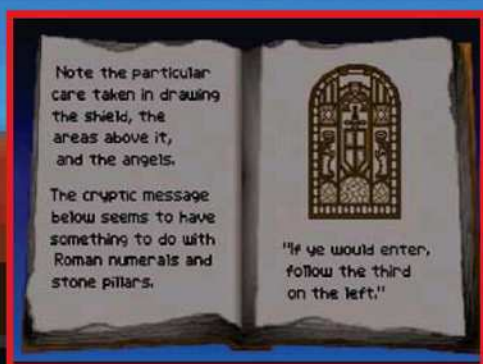


» [PC EGA] El juego fue la primera aventura de Lucasfilm con diálogos ramificados.



» [PC EGA] David Fox dice que estaba orgulloso de las animaciones, como este deslizamiento por las rocas..

"RECUERDO QUE
TODOS INTENTABAMOS
USAR EL LATIGO SIN
GOLPEARLOS LA CARA"
MICHAEL EBERT



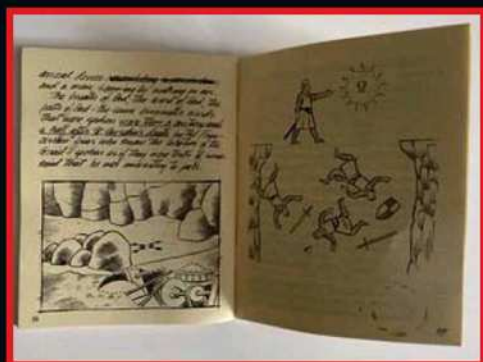
QUERIDO DIARIO

UN DIARIO FÍSICO COMO PARTE DEL JUEGO

Los usuarios encontraron en su copia física del juego una réplica de sesenta y cuatro páginas del Diario del Grial que aparece en la película. Con un estilo de texto como escrito a mano, dibujos crípticos, manchas de café y una narración sobre la búsqueda del Santo Grial, fue un complemento chulo de añadido inteligente que añadió una capa de profundidad más a la experiencia, además de servir como herramienta de protección anticopia.

El equipo de diseño no se fue muy lejos a buscar quien lo escribiera. "Mi hermano Mark redactó la mayor parte del Diario del Grial, que incluimos como protección antipiratería y para conectar más el juego con la película", explica Noah. "Mark había estudiado historia medieval y era escritor freelance, así que todo cuadró".

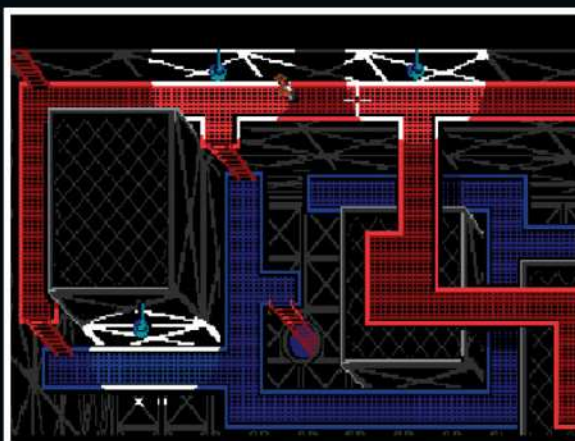
El Diario está escrito desde la perspectiva de Henry, el padre de Indy, quien lo va preparando mientras busca pistas sobre el paradero del Grial. Hacia el final, en el juego, se nos hace elegir el auténtico Cáliz; el correcto lo determina aleatoriamente el sistema, pero las descripciones del Diario te indican cuál debes escoger. Al principio del juego también se añadirá un Diario a tu inventario, elemento crucial para resolver puzles.



PC EGA Se puede alternar entre controlar a Indy o a su padre cuando estos se encuentran.



PC VGA Hay que estudiar el Diario del juego para resolver este puzle de la biblioteca.



PC EGA La acción cambia a una perspectiva cenital para las secciones de laberinto del juego.



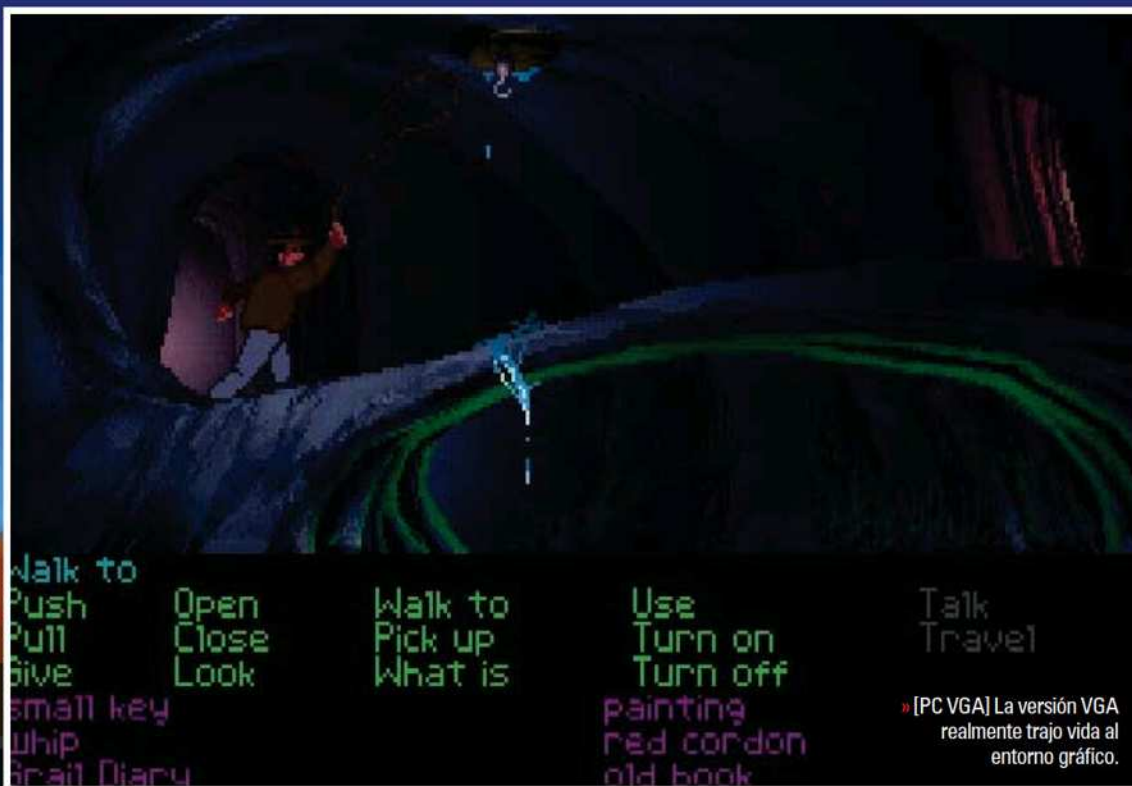
PC VGA El juego, como buen título de Lucasfilm Games, está lleno de humor y bromas internas.

CÓMO SE HIZO: INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, LA AVENTURA GRÁFICA

► con los que trabajamos ya estaban terminados. Recuerdo haber intervenido en los fondos del castillo y el zepelín, los soldados nazis y sus animaciones, y muchas de aquellas secuencias en las que ibas de arriba a abajo. Amé cada momento de aquello. Tenía el polvo de Hadas Lucasfilm afectándome; lo único que no me gustó fue sentir que no era lo suficientemente bueno para aquel trabajo, que mis habilidades artísticas no eran tan buenas como las de los otros artistas. Sencillamente, ¡carecía de experiencia!". A pesar de aquellas sensaciones, Michael dice que el ambiente de trabajo era mucho más relajado que el que había tenido con otros equipos con los que antes hubiera trabajado. "Los diseñadores del juego estaban muy abiertos a que les diéramos ideas, hablábamos mucho sobre cada parte que dibujábamos, qué podíamos hacer para darles más con lo que trabajar. Aprendí mucho simplemente observando qué técnicas artísticas funcionaban para Steve y los otros".

Noah Falstein también recuerda el Rancho Skywalker como un lugar especial donde trabajar. "Nuestro edificio en el Rancho estaba construido a imagen y semejanza de un establo. Intentamos no ofendernos, ¡pensaron que ese era el lugar más apropiado para nosotros! Había varios lugares perfectos donde reunirse, pasar el rato o hacer una tormenta de ideas: cómodos sofás frente a enormes chimeneas que se mantenían encendidas en los fríos y lluviosos días de invierno, y un patio central construido alrededor de un abrevadero que tendía a ser el lugar donde se sucedían casi todas las conversaciones en los días más cálidos.

Otra innovación que surgió durante el desarrollo fue añadir 'Mirar' y 'Hablar' al menú de verbos. Desde aquel momento, fueron parte integrante en los juegos de aventuras desarrollados por Lucasfilm. El sistema de menús se sustentaba en el motor SCUMM, que significaba Script Creation Utility for Maniac Mansion o Utilidad de Creación de Guiones para Maniac Mansion. "Estábamos coqueteando con lo que el SCUMM podía hacer, experimentando de múltiples maneras", explica Noah.



David asiente. "Cada juego SCUMM que hicimos fue más complejo (en muchos sentidos) que los que habíamos desarrollado antes. Tener árboles de diálogo abrió el camino a una forma completamente nueva para que el jugador interactuara. Puesto que se basó en una película cargada de conversaciones, pensamos que esta podría ser una manera fabulosa de añadir humor y destacar la personalidad irreverente de Indy.

Hay un momento en el juego donde Indy debe justificar su presencia a un guardia nazi y dice 'hola, vendo estas bonitas chaquetas de cuero'. Fue la primera aparición de una broma recurrente a la que los seguidores de las aventuras gráficas estarán habituados dada su aparición en los *Monkey Island*, *Full Throttle* y *Thimbleweed Park* entre otros. David no está seguro de a quién se le ocurrió la frase. "Parece el humor de Noah. La inspiración vino de las chaquetas bomber que todo el mundo en Lucasfilm tuvo la oportunidad de comprar. Todavía tengo la mía. Quizás estábamos siendo acosados: 'si no recibes tu depósito pronto, no conseguirás tu chaqueta'. Y aquello se hizo su sitio en el juego".

Intentaron infructuosamente tener el juego terminado para el estreno de la película; al menos consiguieron que llegara a las tiendas mientras aún estaba en cartelera.

"Lo acabamos un par de meses tras el estreno", recuerda David. "Seis meses era un tiempo de desarrollo muy corto para un juego de aventuras en aquel entonces. Aún así nos aseguramos de que resultara un gran título. Asistimos a una proyección a principios de mayo, unas semanas antes del estreno de la película. Y vimos que al menos una secuencia y un puzle del juego se habían eliminado en la cinta: Indy lidiando con el operador de radio del zepelín. Hay una frase en la peli carente de sentido sin esa escena, que sí tiene si has jugado al juego".

El título fue un éxito comercial y crítico, con notas de nueve sobre diez y cinco estrellas, y vendió mejor

que cualquier otro juego de Lucasfilm hasta la fecha. Steven Spielberg era muy fan. Noah recibió una llamada suya con su hijo sentado sobre el regazo, para pedirle consejo sobre cómo superar algún puzle complicado. "George [Lucas] nunca fue un gran jugador, pero Steven sí, y durante muchos años después supe que jugaba habitualmente. Espero que aún lo haga. Su hijo, el que estaba con Steven cuando llamó mientras jugaba a *Last Crusade*, ha sido desarrollador profesional durante muchos años".

En 1992, Noah continuó la aventura con la adorada secuela *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis*. "Me gustan los títulos que pueden ser jugados de maneras distintas por diferentes jugadores, traté de incluir eso en *Fate Of Atlantis* refinando lo que arrancamos en *Last Crusade*. Llevó tiempo hacer múltiples soluciones y finales". Noah escuchó tiempo después que Louis Castle se inspiró en los juegos que se ramificaban para realizar *Blade Runner* en 1997. "Me encantó saber que mi trabajo lo había motivado".

Las ideas del juego llegaron a *The Secret Of Monkey Island*, en el que Ron y Michael trabajaron tras terminar *Last Crusade*. Y Ron, David y Dave Grossman acaban de lanzar el esperadísimo *Return To Monkey Island*, dentro del que vive el legado SCUMM (encontrarás más información sobre *Return To Monkey Island* en la sección 'Futuro Clásico' de este mismo número).

¿Qué piensa Noah sobre otra posible aventura gráfica protagonizada por Indy? "Hablé con Ron y David sobre esto cuando en 2016 escuché por vez primera que se estaba preparando una nueva película. Le dimos una vuelta y decidimos que no valía la pena apostar por ello". Sin embargo, reconoce que los jefes de Disney podrían valorar la idea en un momento dado. Vuelva Indy para una última cruzada de aventuras gráficas o cuelgue definitivamente el sombrero, *Last Crusade* ya se ha ganado un lugar en la historia de los juegos de apuntar y hacer click con el látigo, perdón, con el ratón. ★



Futuro Clásico

Títulos de hoy que seguirás jugando el día de mañana



Información

- » Sistema: PC, Switch
- » Año: 2022
- » Compañía: Devolver Digital
- » Desarrollador: Terrible Toybox
- » Personas Clave: Ron Gilbert, David Grossman y David Fox

En Detalle

- » Tras treinta años, Ron Gilbert ha podido materializar lo que para él desde los inicios siempre fue una trilogía. *Return to Monkey Island* llega en 2022 y continúa la saga con el inesperado final de *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (1991), cuya publicación coincidió con la salida de LucasArts de su creador original.

» Guybrush Threepwood vuelve a *Monkey Island* para adelantarse a LeChuck y hacerse con el secreto de la isla.



El regreso de Monkey Island es el acontecimiento del año para todos los retrogamers. Celebramos con mucha nostalgia el cierre de la trilogía original treinta años después y con una localización al español impecable.

Texto de Marina Amores

RETURN TO MONKEY ISLAND

EL TRASFONDO

Ninguno de los fans de LucasArts esperábamos la noticia de poder disfrutar de una continuación de la saga de *Monkey Island* llevada a cabo por su creador original, Ron Gilbert. Tras su marcha de LucasArts en 1991 habiendo finalizado el desarrollo de *Monkey Island 2*, la compañía llevó a cabo sin él, pero sí con algunos desarrolladores anteriores, una tercera entrega, *The Curse of Monkey Island* (1997). Esta tercera parte incorporaba la voz de Guybrush Threepwood por primera vez (Dominic Armato), decía adiós al pixel en favor de un bonito estilo 'cartoon' en dos dimensiones, sustituía el sistema de verbos SCUMM por una interfaz a tres verbos y casaba a Elaine con Guybrush al final del juego, una decisión que a Gilbert nunca convenció (ni a la mayoría de fans). En el año 2000 LucasArts publicaba, con mucho menos acierto que con la tercera entrega, una nueva continuación, esta vez

en un primitivo 3D y con una historia y unos puzzles bastante más pobres. La quinta parte de la saga del mono vería ya la luz nueve años después con *Tales of Monkey Island* de la mano de la también difunta Telltale Games y bajo la licencia de LucasArts. Ese mismo año se publicaba también el remake del primer *Monkey Island*, *The Secret of Monkey Island: Special Edition*, y un año después, con un estilo artístico mucho más cuidado, lo haría *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge: Special Edition*. Desde entonces, todo lo que ha rodeado la querida saga de piratas de LucasArts ha sido la nostalgia, y las esperanzas de que Gilbert pudiera continuar su obra original —ha estado hablando de su deseo de hacerlo durante años desde su blog personal Grumpy Gamer— se perdieron casi por completo en 2012 cuando conocimos la compra de LucasArts por parte de Disney. Por ello, cuando en el día de los inocentes anglosajón Gilbert anunciaba este



» Vuelven Ottis y Stan, pero no gozan de mucha libertad.



» Una nueva interfaz 'point-and-click' que describe los pensamientos de Guybrush.

» Vuelve Wally, y el pobre tiene motivos para estar resentido.

los de terapia porque me quemaste, me dejaste ciego, me volaste por los aires, me abandonaste y me dejaste tirado en una isla.



» Volvemos a isla Mêlée años después de los hechos acontecidos en el primer juego.



Puntos Clave

NUEVAS ISLAS

Además de isla Mêlée, un nuevo mapa con cuatro islas más se nos abre en la segunda mitad del juego.

VUELVEN LOS MÁS QUERIDOS

Volvemos a ver a los personajes más icónicos de la saga: Murray, Elaine, Stan, la hechicera vudú y Wally, entre otros.

ADIÓS A SCUMM

El clásico sistema de verbos se ha sustituido por una interfaz mucho más limpia y sencilla de usar que se adapta a los nuevos tiempos.

LA NOSTALGIA

El paso del tiempo también se hace notar nada más llegar a una decadente isla Mêlée en la que han colocado un museo con todas las hazañas de Guybrush sin acreditarle.

NUEVOS JEFES PIRATAS

Son otros tiempos, y estos son los tres nuevos piratas del bar SCUMM :) que no te harán hacer 'pruebas estúpidas'.



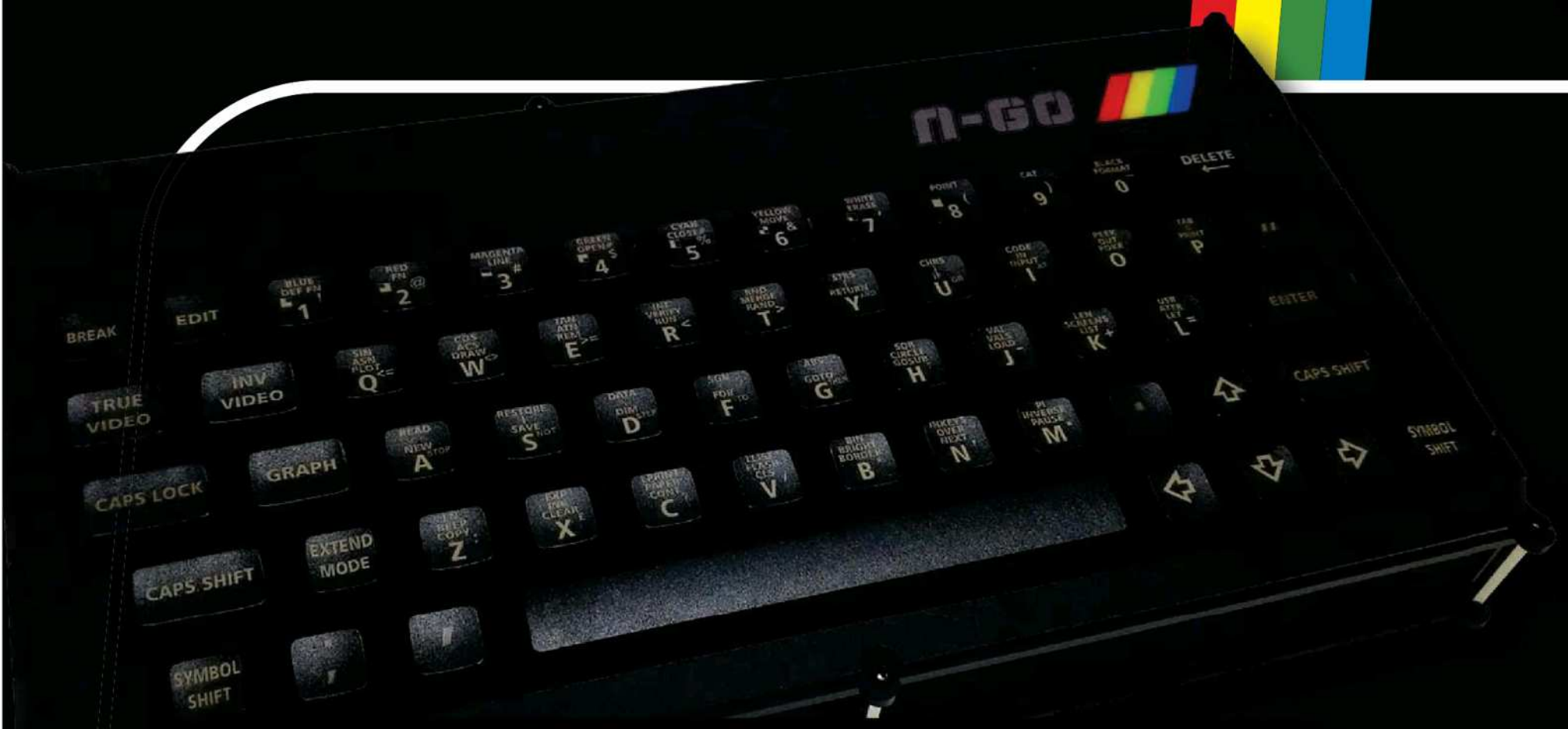
2022 desde su blog que estaba desarrollando un nuevo Monkey Island, nadie le creyó.

EL JUEGO

El desafío de resucitar una saga de culto treinta años después supone dos retos principales en este caso: adaptar un género que ha pasado su época dorada y hacer algo actual a nivel jugable que pueda estar a la altura de las expectativas y la nostalgia de los fans originales. Desde luego Gilbert y Grossman, cuando se les dio la oportunidad de cerrar la trilogía original de Guybrush Threepwood, sabían como nadie que iban a acarrear con el gran peso de la nostalgia y de las altas expectativas puestas en una propiedad intelectual considerada de culto. Ese gran peso acarreado está simbolizado en *Return to Monkey Island* por el mismo secreto de *Monkey Island*, el elemento narrativo principal de este juego y que da título también, recordemos, al primer juego. En *The Secret of Monkey Island* no se llegó nunca a desvelar el secreto, así que sus creadores sabían que el cierre de la trilogía original tenía que girar alrededor de esto, algo que, por cierto, Gilbert ha revelado en entrevistas (y deja caer en el mismo juego), concibió ya en 1989. Sin destripar nada importante de la historia del nuevo título, solo diremos que *Return to Monkey Island* cumple la (difícil) premisa prometida por Gilbert: empieza justo con el —aparentemente— disparatado final de *Monkey Island 2* donde Guybrush y LeChuck aparecen en sus versiones de niños en un parque de atracciones. Y, de una forma magistral, crea, en los primeros diez minutos del juego, un nuevo marco narrativo que además explica todas las posibles incoherencias, los anacronismos y todas esas veces que el juego ha roto la cuarta pared. Para entender todo esto y descubrir, esta vez sí, cuál es el secreto de *Monkey Island*, tendréis que jugarlo vosotros mismos.

POR QUÉ ES UN FUTURO CLÁSICO

Return to Monkey Island es una merecidísima continuación de *Monkey Island 2* a la altura de los originales, respetando algunas decisiones narrativas y personajes posteriores (como es el caso de Murray o el matrimonio de Elaine y Guybrush, que se dan en la tercera parte de 1997), y adaptado perfectamente a 2022. Un sistema SCUMM, evidentemente obsoleto, ahora se ha sustituido por una interfaz limpia que nos deja apreciar un estilo artístico único lleno de cuidadas animaciones que se enfatizan en los momentos narrativos a través de primeros planos. En lugar de una lista visible de verbos ahora tenemos una solución —que mantiene el 'point-and-click'— y permite a sus creadores muchas más posibilidades a nivel creativo. No solo los únicos verbos que leemos son los que hacen algo de verdad, facilitando al jugador la experiencia, sino que además, lo que hace la interfaz ahora es describir los pensamientos de Guybrush. El resultado, añadiendo a esto la vuelta de los personajes más queridos de la saga como Elaine, Stan o Murray, es una secuela que demuestra que Gilbert y Grossman siguen en plena forma. Si el 'boom' de diferentes remakes de los últimos años con las aventuras gráficas clásicas era un intento tímido de retomar un género en horas bajas, *Return to Monkey Island* debería ser la clara muestra de que se puede —y se debe— retomar la aventura gráfica 'point-and-click' adaptándola a los tiempos actuales. ✱



N-GO

LA REVOLUCIÓN QUE MUCHOS USUARIOS ESTABAN ESPERANDO

A mediados de 2013 surgió el proyecto de crear una placa que sintetizara un ZX Spectrum en una FPGA. La placa sería 'custom', creada desde cero, e incluiría elementos que no estaban presentes en las placas FPGA genéricas, como una entrada de audio desde la que poder cargar directamente juegos en cinta.

Texto de Jaime González

Aquel proyecto, llamado ZX-Uno, nació en el foro de Zona de Pruebas, inicialmente de la mano de Miguel Ángel Jodar (McLeod), Antonio Villena, Hark0 y Superfo, a los que más tarde se uniría Quest. El ZX-Uno fue el punto de partida para muchos usuarios que transitaron desde su ordenador o consolas favoritos (Spectrum, MSX, Amiga, Colecovision) a las FPGA.

Una FPGA permite implementar los componentes de un circuito 'antiguo' en uno más moderno. Una FPGA contiene entre miles y cientos de miles de celdas en las que se puede reproducir el esquema eléctrico del aparato objeto que se quiere emular, hasta el último transistor si es necesario (el N-Go monta una Xilinx Spartan 6 XC6SLX16 con 14 579 celdas). Pero para ello es necesario tener previamente descritos todos los componentes del objeto en un conjunto de instrucciones e interrelaciones lógicas que se llama 'core', y para crear un 'core' es en ocasiones necesario 'deconstruir' los chips. Un ejemplo: el

Gate Array del Amstrad CPC fue enviado a decapar a una empresa especializada, que laminó el encapsulado y fue sacando fotos del proceso con una lente de aumento y a altísima resolución. En esas imágenes se pueden ver cada uno de los minúsculos transistores que componen el chip y cómo están interconectados, así que a partir de ellas se pudo sacar un mapa del circuito y saber cómo funciona exactamente.

Reproducir un circuito relativamente primitivo como este Gate Array implicaría construir una placa del tamaño del mismo ordenador, como pudimos leer en el artículo dedicado al prototipo del CPC, publicado en el número 39 de Retro Gamer España. Pero también se puede definir ese circuito a nivel lógico en una FPGA, y con esto cerramos el círculo que explica el éxito de estos dispositivos: ahora disponemos de los medios para crearlos (decapado de integrados, sintetizado de circuitos), y cubren una necesidad.

¿Cuál era/es la necesidad? Poder replicar ordenadores y consolas clásicos, cuyo hardware muere y en ocasiones no tiene reemplazo, y además

» Serigrafías con los 'tokens'... y cruceta de direcciones ¡por fin!



poder reproducirlo de acuerdo con las exigencias tecnológicas de la actualidad, que incluyen fuentes de alimentación minúsculas que solo proveen de cinco voltios, televisores que solo tienen entrada de vídeo HDMI y medios de almacenamiento mucho más rápidos y con mayor capacidad que las viejas cintas y disquetes.

El ZX-Uno del que hablábamos al principio se creó como una placa del tamaño de una Raspberry Pi y de muy bajo coste, apta sobre todo para aficionados a la electrónica con ciertos conocimientos del sistema que se quiere emular. Desde ese humilde punto de partida, los proyectos han ido creciendo hasta llegar a este N-Go, un ordenador completo con carcasa y teclados dedicados, bus de expansión como el del Spectrum original, salida de vídeo HDMI, almacenamiento en tarjeta SD y posibilidad de carga desde cinta. La referencia al ZX-Uno nos ha servido para hacer un recorrido por la breve historia del fenómeno de las FPGA, pero además entronca con la experiencia vital del creador del N-Go, Manuel Fernández 'Manuferhi', como nos cuenta él mismo: "mi primera aproximación [a las FPGA] fue por el proyecto ZX-UNO. Tengo un taller de electrónica, me dedico profesionalmente al ensamblado de circuitos electrónicos, y me ofrecí al equipo ZX-Uno para fabricar sus placas del Kickstarter, y así fue. Después comencé a hacer proyectos propios, como versiones diferentes de ZX-Uno, o la SiDi, que es un derivado de MiST".

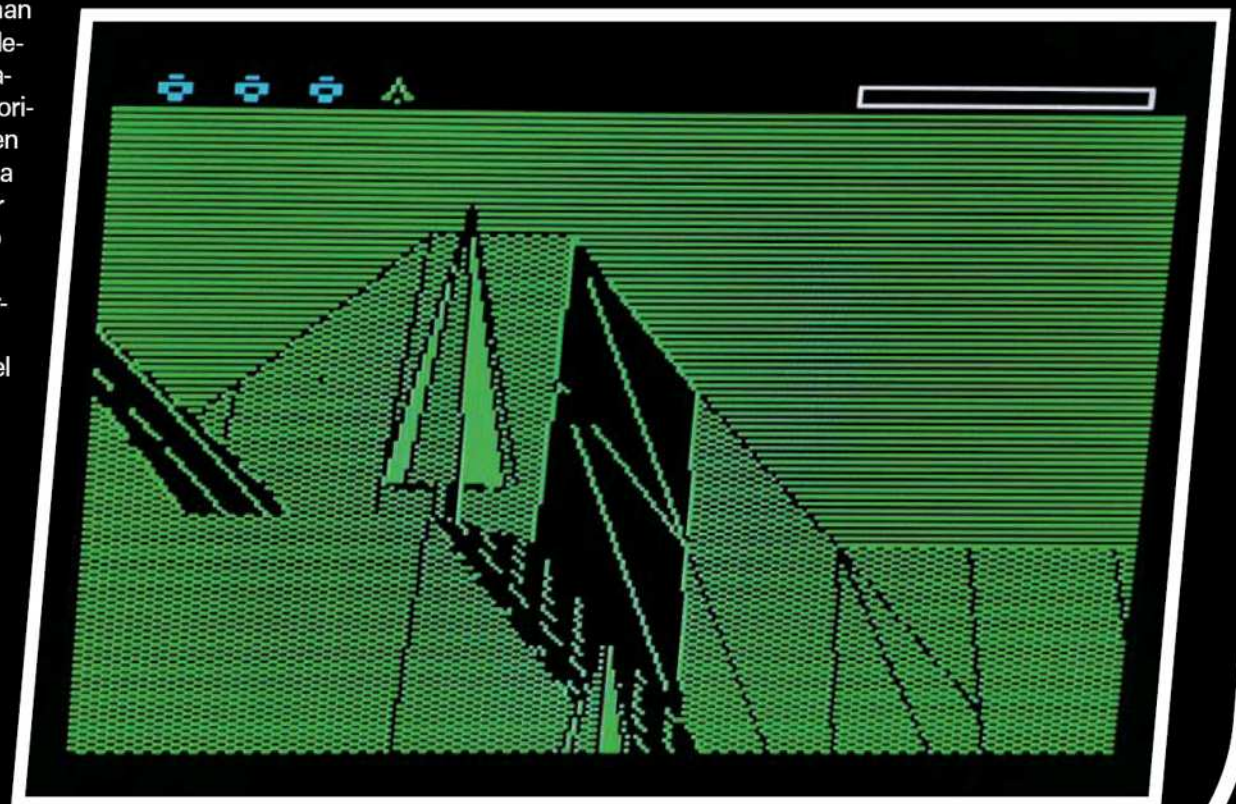
MiST, SiDi o Spectrum Next son algunos de los otros dispositivos que intervienen en el auge de las FPGA. El Spectrum Next se lanzó en un Kickstarter que generó una expectación enorme, como nos sigue contando Manuel: "hablando un día con algunos usuarios que preguntaban si era posible adquirir un Next fuera de sus Kickstarters, se me ocurrió hacer un clon. Hablé con el equipo

Next para ver si la licencia permitía hacer clones, y después de un debate interno de ellos, me autorizaron para hacerlo. No solo eso, sino que me dieron todos los archivos de fabricación para poder hacer un clon exacto, también mecánicamente hablando en factor de forma. La placa del N-Go encaja perfectamente en la carcasa oficial Next".

Manuel sigue contándonos: "también desarrollaron un nuevo firmware, a partir del cual los 'updates' oficiales de ZX Spectrum Next son tam-

bién compatibles con N-Go. La única diferencia que hay entre Next y N-Go es el logo del arranque, yo programo de fábrica los N-Go con una clave para que el 'update' oficial diferencie entre el N-Go y el Next, y así siempre se conserva la diferencia de los logos, que fue una de las condiciones que me impusieron, que no podían salir de fábrica con el logo de ZX Spectrum Next".

Llegados a este punto, ¿qué diferencia hay entre Next/N-Go y ZX-Uno? "ZX-Uno y TBBLUE fueron dos proyectos que nacieron casi en paralelo. TBBLUE era el proyecto inicial de Víctor Trucco y Fabio Benabeluto que al final derivó en el Next". ¿Compartían código ambos proyectos? "Es posible. Pero antes de lanzar el primer Kickstarter, Víctor y Fabio se salieron y cedieron el proyecto al actual equipo Next. Ni Víctor ni Fabio pertenecen al equipo Next, que ahora se compone de Jim Bagley, Henrique Olifiers, Allen Albright, Mike Cadwallader, Phoebus Dokos, D. Rimron, Tim Gilberts, Garry Lancaster, David Saphier y Robin Verhagen-Guest. Igual me dejó a alguien, son muchos. Pues bien, con el cambio de propietarios, Allen Albright reescribió todo el 'core' desde el principio y ya no se parece en nada a las primeras versiones, por lo que si antes había algo del ZX-Uno, es posible que no quede nada. Son proyectos bastante diferentes: el ZX-Uno no tiene sistema operativo propio, funciona con ROM clásicas, mientras que el Next tiene su propia ROM y un sistema operativo NextOs. No están en la misma liga: el Kickstarter del ZX-Uno consiguió una financiación de unos 15 000 euros, y el Next lleva recaudados unos 3 millones de euros". En todo caso, como nos recuerda Manuel, "tampoco el ZX-Uno o el TBBLUE fueron los primeros 'cores' de Spectrum para FPGA: ya existía ▶



» The Sentinel (Firebird, 1987) corriendo en el N-Go.



» Menú que aparece al forzar la interrupción, al pulsar el botón NMI: meter pokes de invulnerabilidad nunca fue tan fácil.

► con anterioridad el de Sorgerlig, el creador de la Mister, para MiST”.

Continuamos nuestro interrogatorio a Manuel preguntándole sobre qué ventajas tiene su nuevo Spectrum sobre uno clásico: “las FPGA son configurables, es hardware configurable, tú puedes modificar el hardware a tu gusto mediante código de descripción. En el equipo original no es posible hacer modificaciones, por lo menos de forma sencilla, mientras que las FPGA te dan la libertad para ampliar el hardware y añadir por ejemplo nuevos modos de vídeo, chips de audio, mejores procesadores, etcétera. Y se hace mediante un simple ‘update’, la actualización puede modificar el ‘core’ principal haciendo que tu equipo tenga más características; el límite es el tamaño en celdas de la FPGA para implementar lo que necesites”.

Más allá de las explicaciones técnicas, ¿qué es lo que más nos ha gustado del N-Go? Su aspecto, su acabado, su apariencia profesional: desde la caja en la que viene embalado, que no desentonaría en los estantes de cualquier gran superficie, hasta las serigrafías del teclado con los ‘tokens’ originales, que nos permiten saber qué comando está asociado a cada tecla. Un teclado que, por cierto, implementa las flechas de dirección a las que nos hemos acostumbrado en los ordenadores modernos.

¿Qué hemos podido comprobar respecto al funcionamiento del N-Go? Que funcionan juegos particularmente quisquillosos como *Dark Star* y *The Sentinel*, que escriben en el borde de la pantalla. *Vectron* tiene leves problemas

“LAS FPGAS TE DAN LA LIBERTAD PARA AMPLIAR EL HARDWARE”

Manuel Fernández ‘Manuferhi’

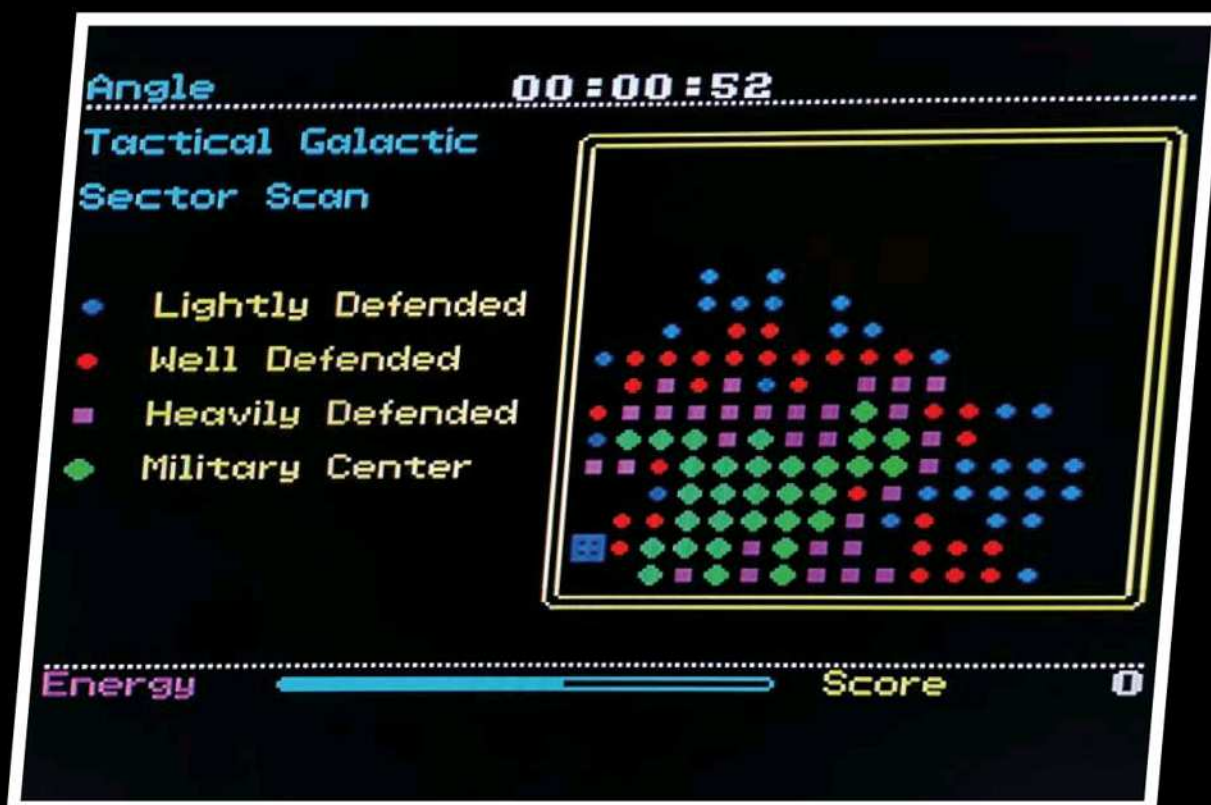
para dibujar la pantalla de carga, y para jugar a otros, como *Arkanoid* o *Cobra*, necesitaremos las versiones parcheadas que aparecieron para los Spectrum negros de Amstrad, porque la emulación del bus flotante es diferente en el N-Go. Respecto a esto, Manuel nos dice que “no se conoce ningún juego que no funcione o bien mediante fix, o modo de vídeo o ROM, al final se encuentra el modo de que funcione. Son pocos, pero es cierto que con algunos hay que buscar la manera. El modo que da más compatibilidad es el VGA mode 0, en HDMI la frecuencia de actualización no es exacta, por lo que hay alguna incompatibilidad con algunos juegos. [Respecto] al *Cobra*, sí es por bus flotante: aunque hay ‘cores’ que lo implementan, el ‘core’ de Next no lo hace, por lo que es necesario recurrir a versiones parcheadas. Es más fácil que instalar un ‘core’ compatible para correr algún juego”.

Otra de las características que nos ha gustado del aparato es la posibilidad de forzar una NMI, una interrupción del sistema que para la ejecución del juego que tengamos en marcha y nos permite trastear con el programa: capturar la pantalla, cambiar de archivo de almacenamiento (muy útil cuando el juego tiene dos caras y necesitamos pasar a la segunda), salvar la partida... Por cierto, el pulsador de NMI también sirve para sacar las teclas de función, los F1, F2, etcétera, pulsándolo a la vez que las teclas de los números.

Conocer la ubicación de esas teclas de función vienen bien cuando queremos forzar cambios en los modos de vídeo. El N-Go sale por VGA/RGB y por HDMI, y la primera vez que lo encendemos



» *Dark Star* (Design Design, 1984), también ejecutándose en N-Go.



nos muestra una carta de ajuste que nos permite seleccionar entre unas y otras. Nuestra elección se queda guardada en la tarjeta SD, de forma que si queremos cambiar de salida puede ser necesario que tengamos que borrar el archivo de configuración que hay en la tarjeta (Manuel nos corrige: "esto ya no es así en las últimas versiones de NextOs. Si en el arranque pulsas la tecla D te saldrá la carta de ajuste de nuevo con los modos para HDMI, si pulsas V te saldrá la carta de ajuste con los modos VGA, y si pulsas R

te saldrán los modos RGB"). Más peculiaridades: la salida RGB a euroconector está en el mismo conector VGA, y Manuel ofrece como un extra el cable necesario.

Otra cosa que no viene de serie es... la Raspberry Pi. ¿Para qué queremos una Raspberry en una FPGA? Para cargar archivos .tzx. Inciso: otro de los dispositivos que se ha vuelto muy popular últimamente son los txduinos y los tapduinos que se conectan a la entrada de cinta de los Spectrum, CPC o Commodore y permiten usar

cómodamente volcados de las cintas originales sin errores de lectura, y en ocasiones con aceleración de la carga. El N-Go permite lanzar programas en formato .tap, .z80 o .dsk desde la tarjeta SD, pero no .tzx, para los que se necesitaría otro dispositivo que los reprodujera; en este caso, una Pi que se puede conectar internamente.

Más detalles que nos han gustado: hay conectores para dos mandos norma Atari (y es más, Manuel nos cuenta que "el N-Go también soporta mandos de Mega Drive y el sistema operativo tiene un mapeador para asignar los tres botones del mando de Mega Drive a las teclas que queramos"), y cuando cargamos un juego podemos elegir que se ejecute con los timings de los clones rusos de Spectrum. Y un easter egg más o menos oculto, explicado en palabras de Manuel: "En el N-Go tienes un interruptor al que se accede por el puerto de expansión; puedes cambiarlo usando unas pinzas, lo que activa otra memoria flash que contiene el 'core' y el 'firmware' del ZX-Uno. El ZX-Uno solo funciona por VGA, pero era algo que se pudo hacer de forma económica solo añadiendo una segunda memoria flash, y así se puede disponer de los dos sistemas".

El N-Go es, en definitiva, un producto con un acabado prácticamente profesional, versátil, con muchos detalles que sumados ofrecen una usabilidad como pocas veces se disfruta en este tipo de proyectos. ¿Mejoraría con una carcasa de plástico inyectado? Posiblemente, pero ya estaría en otro rango de precio. ✱

Gracias a Manuel Fernández 'Manuferhi' y a Javier Chocano por su ayuda en la elaboración de este reportaje.

¡RETRO GAMER ESPAÑA TE REGALA UN FABULOSO N-GO!

■ Seguramente, a estas alturas del artículo estarás deseando hacerte con tu propio N-Go. Pues bien, ¡Retro Gamer España te regala uno! Para optar a conseguirlo, escanea sin pensarlo más el código QR que encontrarás justo aquí al lado, y accederás a un cuestionario sobre el N-Go cuyas respuestas podrás contestar con extrema facilidad simplemente habiendo leído nuestro reportaje sobre la máquina. Tienes hasta el día 28 de febrero a las 23:59 h para participar, jentre aquellos lectores que respondan correctamente a todas las preguntas, elegiremos de manera absolutamente aleatoria, al futuro propietario del N-Go que amablemente nos ha cedido su creador Manuel Fernández 'Manuferhi'! El nombre del afortunado ganador aparecerá publicado en el número 43 de Retro Gamer España. ¡Muchísima suerte, amantes de los videojuegos viejunos!



El Pat Morita Team es uno de los grupos homebrew de moda gracias a sus trabajos para ZX Spectrum, Amstrad CPC y Spectrum Next, los cuales suelen ocupar los primeros puestos de las competiciones más prestigiosas. Es por eso que os vamos a contar su historia y todos los juegos que han publicado o tienen en desarrollo.

LA OBRA DEL PAT MORITA TEAM

Estos apasionados del ZX Spectrum no solo hacen juegos para el ordenador de Sinclair, sino que han abierto sus puertas al Amstrad CPC y otros sistemas, demostrando que se adaptan a cualquier situación.

Por Atila Merino 'blackmores'

Algunos pensarán que este joven grupo acaba de aparecer de la nada, pero lo cierto es que están de aniversario, pues este mismo año han cumplido su primer lustro de vida. Cinco años dan para mucho, pero en el caso del Pat Morita Team más aún, ya que en su haber cuentan con casi una decena de títulos desarrollados desde aquel primer *Ninjakul* para ZX Spectrum que vio la luz allá por el año 2018.

Para conocer mejor al Pat Morita Team hay que remontarse unos años antes de aquel 2018, pues todos sus componentes ya eran miembros destacados de la escena homebrew antes de que crearan este supergrupo formado por el sevillano Antonio J. Pérez (conocido como Greenweb Sevilla), el guipuzcoano Igor Errazkin (alias Errazking), el barcelonés Jarlaxe y el

malagueño McKlain.

Greenweb ya había desarrollado y publicado *Fantasy Zone* (2016) y *Gimmick! Yumetaro Odyssey* (2017) para ZX Spectrum, mientras que Jarlaxe había creado *Dogmole Tuppowsk: Las Nuevas Aventuras (o casi...)* (2014) y participado como grafista en *Pentacorn Quest* (NightWolf, 2015), ambos para ZX Spectrum. Por su parte, Errazking venía de desarrollar juegos como *T-UFO* (2015), *Meta 14* (2015), *The Hunter* (2016), *Nero Must Die* (2017) o *The Fallon* (2017), entre muchos otros, para Commodore 64, además de *Deep Blue* (2017) o *Abu Sinver Propagation* (2017) para ZX Spectrum. Finalmente, la lista de bandas sonoras compuestas para videojuegos de McKlain es tan grande que solo mencionaremos algunos de ellos, como *Sardina Forever* (Gen Soft, 2012), *Megablasters: Escape From the*

Castle in the Clouds (Project Argon, 2015), *Adiós a la Casta 1 y 2* (4MHz, 2015 y 2016, respectivamente), *Pentacorn Quest*, *Baba's Palace* (Azicuetano, 2017), *Galactic Tomb* (ESP Soft, 2018), y un largo etcétera, principalmente para el Amstrad CPC.

Preguntados sobre el papel que desarrolla cada uno en Pat Morita Team, Jarlaxe comenta que "yo soy uno de los encargados, junto a Igor, del diseño artístico y del pixel art, aunque también suelo aportar ideas y mecánicas durante el desarrollo de los proyectos. Antonio hace las funciones de coordinador, programador y diseñador de niveles. También crea las músicas y efectos de sonido, normalmente, aunque hemos tenido la suerte de contar con el gran McKlain en algún proyecto para encargarse del sonido". El propio Errazking matiza que "tenemos a Antonio como brazo ejecutor de la en-

HOMEBREW: LA OBRA DEL PAT MORITA TEAM

No llevan muchos años juntos, pero este equipo ya ha demostrado en más de una ocasión el nivel de calidad que nos puede ofrecer.



telequía que es Pat Morita; aunque parezca que solo programa, realmente se basta y sobra para hacer gráficos y música por sí sólo. Afortunadamente, por no llevarse todo el mérito suele contar con Jarlaxe, un avezado juntapíxeles, y con McKlain, afamado músico de la escena homebrew”.

Con estos precedentes, era normal que se formara un equipo de gran calidad, así que su primer trabajo, aún sin el nombre definitivo de Pat Morita Team, fue un encargo de S*T*A*R y la AUIC para apoyar la edición 2018 de la feria RetroMadrid que se publicó bajo el nombre de *Ninjakul in the AUIC Temple*. Ya en 2019, Jarlaxe se unió al grupo como segundo grafista.

Aunque la mayoría de juegos del Pat Morita Team son exclusivos de ZX Spectrum, últimamente han empezado a crear obras también para el Amstrad CPC y el Spectrum Next, además de tener entre manos algún que otro proyecto para la consola NES de Nintendo. Sobre esta ampliación de miras, Jarlaxe opina que “me encuentro cómodo diseñando gráficos para cualquier máquina, ya que cada una tiene sus características y restricciones particulares y eso lo convierte en un reto divertido, pero si me tuviese que quedar con uno creo que me decantaría por el ZX Spectrum por un motivo de pura nostalgia”, mientras que Greenweb cree que “sabien-

do de antemano qué límites tenemos y qué se puede hacer, me lo paso bien con cualquiera de ellos”. A Errazking, por su parte, le es totalmente indiferente el sistema en el que trabajar.

Sin embargo, los desarrollos nunca son fáciles de llevar a cabo, como bien se encarga de recordar Greenweb: “personalmente, creo que el proyecto más difícil al que me he enfrentado ha sido *Tokimal*; metimos muchas cosas y eso dio muchos dolores de cabeza. Además fue un desarrollo prolongado en el tiempo y a veces surgían problemas difíciles de encontrar y reparar. Fue casi un milagro que todo acabase bien”. Errazking es incluso más pesimista al decir que “para mí es alguno de los que todavía está en desarrollo y del que prefiero no hablar para no gafarlo”. Esperemos que llegue a buen puerto.

El nivel de experiencia que tiene cada uno de los componentes del Pat Morita Team, lo bien que se han logrado acoplar entre ellos y la calidad de todos y cada uno de sus juegos les ha hecho ganar diversos premios en competiciones tan prestigiosas como la ZX-Dev y la CPC RetroDev, por lo que el futuro que tienen por delante es más que envidiable. Por nuestra parte, esperamos y deseamos que sigan creando videojuegos para nuestros queridos sistemas retro y que lo hagan en muchos más ordenadores y consolas. ✨

» Arriba, Jarlaxe, Greenweb y Fran Gallego con los premios ganados por *Shovel Adventure* en Amstrad Eterno 2022. A la derecha, de arriba a abajo, los juegos en formato físico, la pantalla de carga de *Penguin Attack* para CPC, un mockup para Spectrum y Mr. Skull de NES.

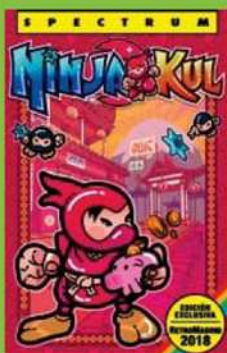


HOMEBREW

>> Desarrollos caseros para sistemas retro

Ninjakul

◆2018 ◆ZX Spectrum



El primer juego del Pat Morita Team no fue publicado como tal, pues el nombre del grupo se escogió poco después, pero los desarrolladores de *Ninjakul* eran Greenweb (programación), Errazking (gráficos) y McKlain (música), plantando la semilla del nuevo equipo.

Ninjakul in the AUIC Temple es un plataformas en el que controlamos a un ninja cuyo objetivo es recuperar la recaudación conseguida por la Asociación de Usuarios de Informática Clásica que ha sido tomada por los ninjas del clan Chun-Go. La divertida portada está realizada por el artista Sirelion, mientras que el juego es exclusivo del ordenador de Sinclair. El equipo empezó con buen pie en el desarrollo de videojuegos.



Ninjakul 2

◆2019 ◆ZX Spectrum



Tras el éxito de la primera parte, no tardó en aparecer una secuela que mejoraba en todos los apartados al original. *Ninjakul 2: The Last Ninja* es un juego mucho menos lineal que su predecesor, por lo que ahora se trata más de una aventura de plataformas. Aunque en el prólogo controlamos a Akul, hermano de Ninjakul, en el resto de fases tomaremos el control de Ninjakul. El juego se compone de cinco fases más un prólogo y ocupa la nada despreciable cifra de 128K, por lo que Greenweb ha podido incluir más de ocho melodías diferentes. Los gráficos de Errazking vuelven a ser simpáticos y coloridos. En este caso, la ilustración de portada corrió a cargo de Sergio Balsalobre.

Black & White

◆2020 ◆ZX Spectrum



Black & White supuso un cambio de género respecto a las anteriores obras del grupo, pues se pasó de las plataformas a un arcade de inteligencia con una enorme jugabilidad. Tomando el control de las brujas Candel y Alice, tendremos que recoger todos los diamantes de cada una de las fases a lo largo de seis enormes mundos de diferente ambientación, teniendo en cuenta que debemos alternar entre ellas para enfrentarnos a los bloques de color negro y blanco que representan a cada bruja. *Black & White* es uno de los mejores puzles que nos podemos echar a la cara en el ZX Spectrum, con más de sesenta niveles, unos bonitos gráficos de Jarlaxe y una gran portada realizada por Sergio Balsalobre.

Bat Boy

◆2020 ◆ZX Spectrum



Esta rareza es, sin duda alguna, uno de los videojuegos más atractivos del Pat Morita Team, pues nos presenta un juego de acción para ZX Spectrum inspirado en el superhéroe de DC, Batman, pero con el clásico estilo humorístico del grupo y con un aspecto visual que simula al de la Game Boy, marco incluido de la portátil de Nintendo.

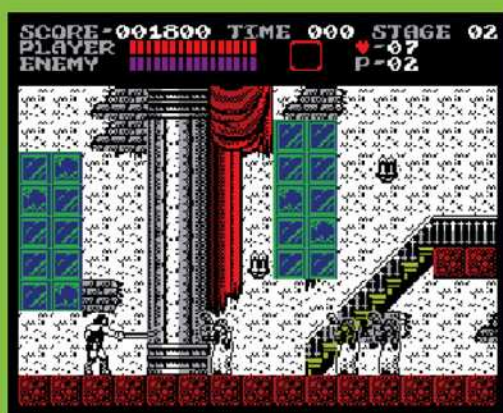
Se trata de un proyecto muy personal de Greenweb, pues él mismo fue el encargado de programarlo, crear los gráficos y componer la música, con la colaboración de Errazking en la creación de la pantalla de carga o final. *Bat Boy* es un plataformas de acción en el que también hay dos fases en las que conduciremos el Batmóvil y el Batwing a modo de un matamarcianos de scroll horizontal. Sencillo, pero muy adictivo.

Vampire slayer

◆2020 ◆ZX Spectrum

Aunque no es un juego completo, sino una demo para demostrar que un clásico como el primer *Castlevania* de la NES se podía llevar a cabo en un ZX Spectrum haciendo uso del motor MK1 (La Churrera) de The Mojon Twins, lo cierto es que el resultado no deja de sorprendernos por su fidelidad al original que Konami publicó en 1986.

En realidad se trata únicamente del primer nivel del juego, aunque con un final completamente distinto al original, pues el objetivo del grupo es crear, algún día, un nuevo juego de la saga de vampiros más famosa de Konami. La demo está programada por Greenweb, que también ha adaptado la música, mientras que el apartado gráfico es cosa de Jarlaxe, dejándonos un buen sabor de boca y con ganas de que esta demo se convierta cuanto antes en una realidad, pues todos los elementos que hicieron grande a esta saga están presentes en los poco más de ocho minutos que tardaremos en completarla.



Shovel Adventure

◆2021 ◆Amstrad CPC / Spectrum



El primer juego para Amstrad CPC del equipo suponía un homenaje a uno de los juegos más queridos del ordenador de Alan Sugar, el mítico *Oh Mummy* de Gem Software. De hecho, esta referencia la podemos ver no solo en el primero de los niveles del juego, sino también en la portada realizada por Errazking que S*T*A*R se encargó de disfrazar como un clásico juego de Amsoft. En este arcade tenemos que superar cuarenta y cuatro fases de pantalla estática utilizando nuestra pala para desenterrar las joyas de cada estancia sin que los enemigos acaben con nosotros. El juego tuvo su correspondiente versión para ZX Spectrum, consiguiendo entre ambas versiones una gran cantidad de premios.

Tokimal

◆2021 ◆ZX Spectrum



Fue uno de los juegos más esperados del grupo, pues las expectativas puestas en él eran muy altas y, tras su publicación, no defraudó a nadie, llegando incluso a ganar la ZXDev de 2021. Se trata de una parodia del clásico *Toki* que TAD Corporation desarrolló para recreativa en 1989, aunque probablemente sea el mejor videojuego del Pat Morita Team hasta la fecha. Este plataformas se compone de cinco áreas más cinco fases secretas, pero no controlamos a Toki, sino a su primo Tokimal. Tras mucho tiempo de desarrollo, Greenweb (código y música) y Jarlaxe (gráficos), pudieron acabar este gran juego, cuya preciosa ilustración de portada es obra de Enrique V. Ramírez.

Penguin Attack

◆2022 ◆Amstrad CPC

El último juego del Pat Morita Team publicado hasta el momento ha sido una nueva incursión en el Amstrad CPC aprovechando la celebración de la CPC RetroDev del presente año 2022. *Penguin Attack* es un arcade de la vieja escuela realizado en modo 0 gracias al estreno de Jarlaxe como grafista de Amstrad CPC. Controlamos a Pinwi el pingüino a lo largo de veintiuna fases



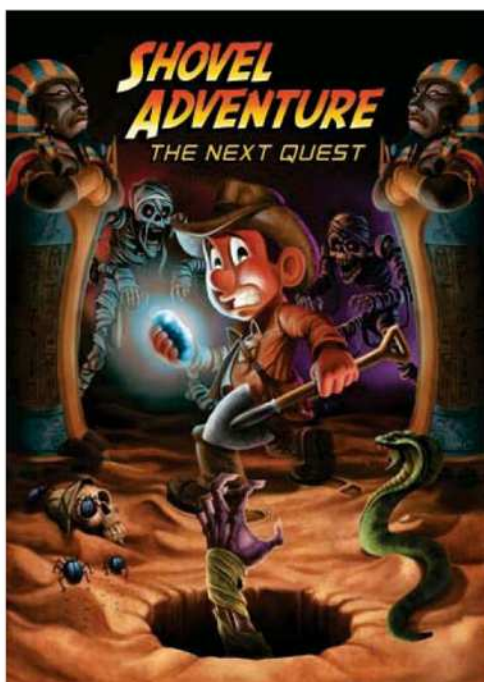
de pantalla estática con la misión de rescatar a nuestra amada Ninwina, secuestrada y escondida en algún lugar del país. Por fortuna, Pinwi es un experto lanzador de bolas de nieve, así que con ellas tendremos que eliminar a todos los enemigos en pantalla. El juego, programado por Greenweb y con música de su propia cosecha, consiguió el premio al segundo mejor juego de la CPC RetroDev del presente año, así como el premio a mejor juego arcade. Además, cabe la posibilidad de que *Penguin Attack* tenga una versión para ZX Spectrum, más aún teniendo en cuenta el historial del Pat Morita Team en lo que respecta al ordenador de 8 bits de Sinclair.

HOMEBREW

>> Desarrollos caseros para sistemas retro

SPECTRUM NEXT

Shovel Adventure



Tras el enorme éxito cosechado por *Shovel Adventure*, tanto en Amstrad CPC como en ZX Spectrum, con multitud de premios obtenidos entre ambos, el Pat Morita Team creyó más que oportuno dar el salto al Spectrum de nueva generación creando una nueva versión para el Next bajo el nombre de *Shovel Adventure: The Next Quest*, un juego de palabras muy bien traído. Con el aumento de potencia, el apartado gráfico ha mejorado notablemente gracias a Jarlaxe, así como la banda sonora y otros aspectos, que ahora lucen mucho mejor.

Shovel Adventure: The Next Quest ha sido programado desde cero por el propio Greenweb, lo que ha servido para pulir algunos detalles de los juegos originales. Ahora se incluyen dos modos gráficos: el Next, con gráficos a todo color, y el Classic, que hará uso de la paleta gráfica del ZX Spectrum, pero sin color clash ni limitación de color por carácter para los más nostálgicos. Además, lo podremos ver a 50fps constantes, lo que supondrá una gran fluidez. También el sonido ha mejorado respecto a las versiones anteriores, ya que ahora se hace uso de dos chips AY para música y SFX independientes.

De nuevo el artista Enrique V. Ramírez ha sido el responsable de crear una espectacular ilustración de portada para un juego que verá la luz a comienzos del próximo año.



The Lost Temples

El próximo juego de Pat Morita Team para Spectrum Next se publicará bajo el nombre de *The Lost Temples* y nos presentará una aventura de plataformas de scroll lateral con pequeñas dosis de rol inspirado en clásicos como *Wonder Boy in Monster Land*. El juego consta de cinco niveles distintos, cada uno de los cuales tiene su propio enemigo final. Durante el transcurso de la aventura podremos recoger diferentes espadas y armaduras para mejorar nuestras habilidades ofensivas y defensivas, aunque no habrá tiendas donde poder comprarlas.

También podremos hacer uso de pociones para lanzar magia. El argumento nos pone en la piel de un príncipe que habrá de recuperar el control de los cinco templos sagrados del reino, ocupados ahora por los malos de turno. Como se puede apreciar en las capturas, el apartado gráfico es simpático y muy variado, mientras que la genial ilustración de portada vuelve a ser obra del artista Enrique V. Ramírez. La buena noticia es que no tendremos que esperar demasiado para ver el juego acabado, ya que se espera que esté publicado a principios del 2023.





A la izquierda, Antonio Pérez, Jarlaxe y Enrique Ramírez (en la parte derecha de la imagen) durante la última edición de la feria Amstrad Eterno. Arriba, Igor Errazkin, el Rey.

ENTREVISTA A LOS AUTORES

¿Cuándo decidisteis juntaros para crear el Pat Morita Team?

A. Pérez: Pues surgió poco a poco, no fue una decisión. Primero colaboramos Igor y yo en un par de juegos, luego S*T*A*R nos juntó para el *Ninjakul* para RetroMadrid 2018, para el que se unió McKlain. Y el siguiente proyecto ya salió con el sello Pat Morita a raíz de una broma. Ya en 2019 Jarlaxe se incorporó en el *Black & White* y desde entonces ha participado en casi todos los títulos que hemos publicado.

¿Por qué la elección de ese nombre?

A. Pérez: Fue un pseudónimo que usamos para presentarnos de incógnito en la ZXDev 2019, que finalmente se quedó como nombre del equipo. Venía de una broma previa de Igor.

Casi todos vuestros juegos son para ZX Spectrum ¿Cuál es vuestra conexión con este ordenador?

A. Pérez: Mi primer ordenador fue un Inves + y luego tuve un +2A, por lo que he mamado bastante el Spectrum. Por otro lado, realmente tenemos juegos empezados en varias plataformas, solo que los que hemos acabado son mayormente de Spectrum.

Jarlaxe: En mi caso, es el primer microordenador que tuve de niño (un Spectrum 128K, regalo de mis padres), y el causante de que a día de hoy considere los videojuegos y la retroinformática uno de mis hobbies favoritos.

Errazking: La conexión, por mi parte,

es casual. Es una máquina que respeto y admiro a partes iguales al igual que el resto de máquinas con las que he tratado aspectos gráficos.

Hay un gran cambio entre vuestros primeros juegos y los últimos. ¿Cómo se produce esta evolución?

A. Pérez: Por mi parte he aprendido muchísimo estos años sobre programar juegos y, entre otras cosas, a sacarle mucho partido a los engines de los Mojon Twins, sobre los que están hechos muchos de nuestros juegos. Gracias a eso he podido dar el salto a otras plataformas y aplicar esos conocimientos. Aparte de esto, creo que nosotros mismos vamos siendo más autoexigentes con cada nuevo proyecto y nos gusta pulir cada detalle siempre que esté a nuestro alcance.

Errazking: A los conocimientos adquiridos en aspectos técnicos y estéticos hay que sumar nuestra convicción en que los videojuegos deben ser, ante todo, jugables, lo que con los años se ha ido reflejando en los proyectos que hemos ido publicando.

¿Qué os hizo pasar también al desarrollo de Amstrad CPC?

A. Pérez: Yo viví de cerca el CPC porque mi mejor amigo tenía un 464 al que solíamos jugar cuando íbamos a su casa. Tenía en mente hacer algo usando la CPCTelera de Fran Gallego, pero Nathan me puso las cosas muy fáciles portando el famoso MK1 a Amstrad,

por lo que ya no tuve dudas de que debíamos desarrollar algo para este sistema y la CPC RetroDev 2020 fue la excusa perfecta, en la que participamos con el *Shovel Adventure*.

¿Cómo decidís qué juego desarrollar y de dónde surgen las ideas?

Errazking: Las ideas están ahí, nos anteceden décadas de videojuegos que han dejado su impronta sin enterarnos. Mientras se desarrolla un videojuego, otros rondan nuestros pensamientos o surgen a cada nuevo estímulo accidental. Cosas empezadas que se estancan se ven adelantadas por ideas más frescas o aparentemente más abordables, aunque luego crezcan en profundidad y complejidad.

¿Cuál consideráis que es vuestro mejor juego?

Jarlaxe: *TokiMal*. Es el proyecto al que más tiempo he dedicado al tema gráfico, y el que más me gusta por sus mecánicas de arcade de plataformas.

Errazking: *Black & White*. Todo en él está equilibrado, gráficos, sonido y mecánicas al servicio del jugador.

¿Tenéis pensado desarrollar en el futuro para alguna consola retro?

A. Pérez: Sí, de hecho tenemos a medio cocer varios títulos y uno de ellos quizá vea la luz el próximo año. ★

HOMEBREW

>> Desarrollos caseros para sistemas retro

Con una escena homebrew española que no para de crear nuevos y geniales videojuegos, regresamos con una nueva hornada de trabajos para nuestros sistemas retro más queridos. En esta ocasión con el grupo ESP Soft totalmente desatado y unas cuantas obras para el queridísimo ZX Spectrum. Veamos cómo se encuentra el panorama actual de los microordenadores de 8 bits.



◆ SISTEMA: CPC

◆ DESARROLLADOR:
ESP SOFT

◆ AÑO: 2021



SIEMB CHRONICLES

Siemb Chronicles: Arkos the Traitor se publicó en 2021, pero vuelve a estar de actualidad tras hacerse con cuatro premios internacionales Amstrad Eterno en la última edición de la feria celebrada el pasado 8 de octubre en Barcelona: tercer mejor videojuego, mejores gráficos, mejor banda sonora y mejor juego de acción. Desarrollado por la gente del ESP Soft, Siemb Chronicles se basa en el Game Over que Dinamic publicó en 1986. De hecho, se trata de una precuela de Galactic Tomb (precuela, a su vez, del propio Game Over, que ESP Soft desarrolló en 2018), así como una continuación directa del juego desarrollado por Nacho Ruiz en los años ochenta. Gracias a las dos cargas con las que cuenta el juego se ha podido dividir esta diferencia temporal en dos fases independientes, la primera de las cuales está compuesta por tres etapas diferentes. El equipo de desarrollo se ha esmerado tanto en este homenaje que incluso llega a parecer un juego creado por la mejor

Dinamic de los años ochenta, con un menú de inicio que nos hace dudar de no ser por el año de publicación que se nos indica. Así, Siemb Chronicles se muestra como un juego de acción pura en el que, controlando a Caberhi Tram, comandante de élite de las fuerzas militares del emperador Shakar y protagonista de Galactic Tomb, tendremos que avanzar eliminando a cuantos enemigos nos salgan al paso con el único objetivo de encontrar y acabar con Arkos, el antiguo lugarteniente de Gremla, gobernadora del Imperio y protagonista indirecta en las ilustraciones de portada de Game Over y el propio Siemb Chronicles, a quien acabó traicionando. En nuestra misión de venganza no iremos con la manos vacías, sino que, además de contar con un fusil de asalto y granadas limitadas, nos encontraremos diversos tipos de power-up escondidos en barriles destructibles, como un aumento de potencia de nuestra arma, granadas y vidas extra, un escudo o unas molestas minas que nos harán perder una vida auto-

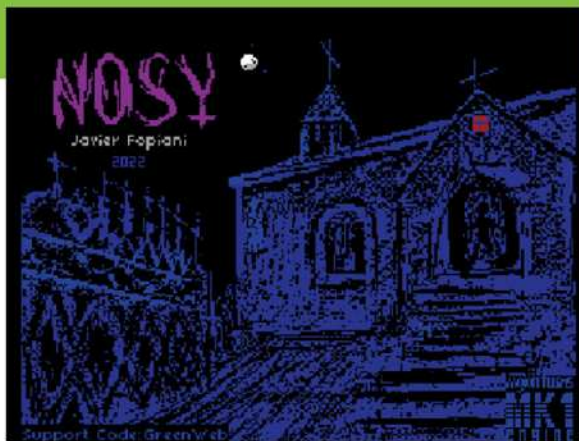
máticamente. Siemb Chronicles es difícil, pero no imposible gracias al buen ajuste en la dificultad que Artaburu, su programador, ha llevado a cabo, implementando además un fantástico scroll de pantalla que se mueve con mucha suavidad. Gráficamente espectacular gracias a la encomiable labor de sad1942 en el buen uso del modo 0 y la elección de la paleta de colores, sobresale también en el apartado musical y sonoro como es costumbre cuando McKlain se encarga de estas labores. Como extra añadido nos encontramos con una ilustración de portada realizada, en esta ocasión, por el polifacético Jesús Martínez del Vas, homenajeando al clásico de Dinamic con una nueva aparición de Gremla. Siemb Chronicles: Arkos the Traitor se encuentra entre los mejores videojuegos realizados para Amstrad CPC este siglo, que no es poco.

91%



REVIEWS Y PREVIEWS DEL HOMEBREW MÁS ACTUAL

Analizamos algunos de los juegos más recientes del homebrew y, además, os hablamos de futuros lanzamientos.



NOSY

● SISTEMA: ZX SPECTRUM

● DESARROLLADOR: JAVIER FOPIANI

● AÑO: 2022

El desarrollador gaditano lleva unos cuantos años trayéndonos buenos juegos al ZX Spectrum, con alguna incursión en el terror, como aquel *Rabbit in Nightmareland* de 2015. Recientemente ha publicado la versión *Nosy* de 128K, retomando el terror en su forma más psicológica gracias a una aventura cuya ambientación es soberbia. Si ya en 2020 nos sorprendió con la versión demo de esta obra, ahora con el juego al completo estamos ante una experiencia sensacional. Con el argumento de un niño que vive en un orfanato y puede pasar del mundo real al infierno y viceversa, se esconde un juego tremendamente original que, a pesar de sus aparentemente sencillos gráficos, es capaz de mantenernos pegados a la pantalla gracias a una jugabilidad exquisita y una ambientación sobrecogedora.

83%



CPC JEWELS

● SISTEMA: AMSTRAD CPC

● DESARROLLADOR: ESP SOFT

● AÑO: 2022



Tras *Columns* y *Totems*, ESP Soft nos regala *CPC Jewels*, la tercera parte de la trilogía de puzzles más divertida del Amstrad CPC. El nuevo juego supera en todo a sus predecesores, pues tanto los gráficos como la banda sonora están mucho más trabajadas. La jugabilidad, aunque ya era alta en sus anteriores entregas, se mantiene aquí e incluso se supera gracias a los modos de juego y las partidas para dos jugadores simultáneos. Aunque el programador, Artaburu, ha repetido en las tres entregas, el apartado gráfico corre ahora por cuenta de sad1942, uno de los mejores grafistas de la escena, mostrando unas gemas bonitas y coloridas. La banda sonora está extraída del *Columns* original y adaptada al CPC por Comcob de manera extraordinaria, mientras que la portada es obra de Litos.

80%



TINY CRATE

● SISTEMA: ZX SPECTRUM

● DESARROLLADOR: PC NONO GAMES

● AÑO: 2022

El estudio malagueño PC Nono Games lleva unos años desarrollando pequeños videojuegos cuyo nexo común es la originalidad de sus mecánicas y la enorme jugabilidad de la que hacen gala todos ellos. Aunque en este caso se basan en un juego para PC desarrollado por Harmony Honey. Controlamos a Tiny, un joven peón albañil al que sus compañeros le hacen una gran novatada: quitarle todas las escaleras del edificio en construcción justo a la hora de salir para que no pueda volver a casa a descansar. A lo largo de veintinueve fases tendremos que alcanzar la puerta de salida aprovechando las cajas y plataformas que hay colocadas en cada una de ellas. Nono y Copy son sus autores, y la portada es de Ozar MK.

77%

EN DESARROLLO



CORNELIUS IN FORBIDDEN ZONE

José Luis Salguero y su equipo Physical Dreams no para y, tras el éxito de *Campanera*, se ha puesto manos a la obra con esta parodia de *El Planeta de los Simios* que verá la luz en MSX, ZX Spectrum y Amstrad CPC como un juego de plataformas con muchas dosis de humor.



GATES TO HEAVEN

Incluido en el pack CPCSoft surgido a raíz del crowdfunding del libro *Amstrad CPC Forever* de Atila Merino y Ángel Luis Sánchez, *Gates to Heaven* es la secuela directa de *Gates to Hell*, uno de los primeros videojuegos creados por ESP Soft. Esta colorida aventura de plataformas estará disponible a mitad del año 2023 gracias al trabajo conjunto de Artaburu en la programación, sad1942 a los gráficos y Litos en el argumento.



CHISPY

Javier Sánchez (Xavisan) está preparando su nuevo videojuego. El programador del *Corrupt* que G.L.L. publicó en 1990 nos traerá el año que viene un plataformas clásico protagonizado por su perro Chispy que se desarrolla en una Galera de 1400.



JOEL MCNEELY

STAR WARS™

SHADOWS OF THE EMPIRE

LUCASFILM PRESENTÓ EN 1996 EL AMBICIOSO PROYECTO MULTIMEDIA 'SOMBRAS DEL IMPERIO', QUE INCLUÍA UNA BANDA SONORA ORQUESTAL COMPUESTA POR JOEL MCNEELY. AUNQUE LA PARTITURA SE ESCRIBIÓ PARA LA NOVELA DE STEVE PERRY, LA MÚSICA SE ACABARÍA CONVIRTIENDO EN UN JUEGO DE NINTENDO 64.

Por Edgar S. Fuentes

A mediados de los noventa Lucasfilm se encontraba planeando una nueva expansión de la franquicia *Star Wars*. Había pasado una década desde las aventuras de los Ewoks y la única actividad reciente habían sido las sagas de cómics de Dark Horse y las novelas de la *Trilogía de Thrawn*. Así nacería la idea de una película sin película, un proyecto multimedia que acabaría recibiendo el nombre de *Star Wars: Sombras del Imperio*. El productor Robert Townson de Varèse Sarabande Records tuvo la idea de crear una partitura de cine y se lo propoñría al compositor Joel McNeely, pues ambos habían trabajado juntos en la serie *Las aventuras del joven Indiana Jones*. Además de tener que enfocarse en ambientar la historia de la novela que estaba escribiendo Steve Perry, escribiría música inspirado por el poema de Coruscant de Ben Burtt. El músico estadounidense había hecho bandas sonoras para películas como *Velocidad terminal*, *Voluntad de hierro* o *Asesinatos en la radio* en 1994, a las que se sumarían *Buscadores de oro: El secreto de la montaña de los osos* y *Flipper*.

La historia de *Sombras del Imperio* se situaría entre *El Imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*, y cada producto sería diseñado para contar una parte de la historia. La novela de Steve Perry se centró en los personajes de Luke Skywalker, Leia Organa, Chewbacca, Lando Calrissian, Darth Vader, Xizor y los droides C-3PO y R2-D2. La contraportada del libro rezaba: "El Príncipe Xizor es el líder de Sol Negro, la más extensa organización criminal de la galaxia. Su objetivo es ocupar el lugar de Darth Vader al lado del Emperador Palpatine. Han Solo continúa congelado en carbonita, y el cazarrecompensas Boba Fett se lo entrega al gángster Jabba el Hutt. Luke Skywalker construye un nuevo sable de luz y Darth Vader sigue buscando a su hijo. Aparece un nuevo personaje de la saga, Dash Rendar, un contrabandista corelliano, quien actúa en principio como un reemplazo de Han Solo y como parte de las secuencias de la acción". Los cómics de Dark Horse repararían en Boba Fett, mientras que la partitura de Joel McNeely y la historia de Dash Rendar acabarían teniendo otro destino: un videojuego para Nintendo 64.

El 23 de abril de 1996 salía a la venta el CD de Varèse Sarabande con los diez temas de Joel McNeely, interpretados por la Royal Scottish National Orchestra. Así, la partitura cinematográfica resultante transcribía a la perfección las imágenes violentas y románticas del poema del Dha Werda Verda. El álbum recibía con el «Main Theme from Star Wars and Leia's Nightmare», que recupera el tema princi-



» Joel McNeely dirigiendo a la Royal Scottish National Orchestra en 1996.

pal de John Williams y fragmentos de «Carbon Freeze». De la misma manera que en la trilogía original existían los extensos y letales temas de batalla para Yavin, Hoth y Endor, aquí McNeely toma la idea para crear «The Battle of Gall». Le dedica también uno de los temas, «Imperial City», a la Ciudad Imperial de Coruscant. La pieza que lleva por nombre «Beggar's Canyon Chase» es la que incluye el tema de Dash Rendar, mientras que «Xizor's Theme» es el magnífico motivo de raíces arábicas que dedica al Príncipe Xizor. Por su parte, «The Southern Undergroud» y el vals «The Seduction of Princess Leia» son los dos pasajes que ambientan la trama de la Princesa Leia. «Night Skies» incorpora fragmentos de la Marcha Imperial y el tema de la Fuerza para el encuentro entre Xizor y Leia, y en «Into the Sewers» se desata la tensión de la entrada de Luke a través de las cloacas. La clausura llega con la descomunal «The Destruction of Xizor's Palace», que acompaña al momento del rescate iniciando con el coral del Dha Werda Verda, pasando por los motivos de Xizor y Vader y desembocando en el himno de batalla de la Alianza con un final triunfal. Joel McNeely pudo expresarse sin las limitaciones de tiempo del cine imaginando las escenas en su cabeza y aportando su propio estilo sin salirse de lo construido por John Williams en la saga.

El 3 de diciembre de 1996 saldría a la venta *Star Wars: Shadows of the Empire* en Nortea-

mérica, llegando tres meses más tarde a los territorios PAL. El cartucho de Nintendo 64 había sido desarrollado por la propia LucasArts y además había supuesto un reto adicional incluir el audio, ya que sería el primer videojuego de la consola en utilizar música orquestal sampleada, una auténtica proeza. El enfoque inicial de la banda sonora para el juego era similar al adoptado por LucasArts en sus títulos para PC, basado en el General MIDI. Las incompatibilidades de hardware entre los teclados MIDI utilizados por los músicos y los ordenadores Silicon Graphics en los que se desarrollaba el juego fueron el detonante para buscar otra solución. Después de hacer algunos experimentos, pensaron que la banda sonora MIDI era buena, pero que no captaba la esencia de la música orquestal de John Williams y cada canal de instrumento adicional requería más tiempo de CPU del que querían asignar. Llegados a ese punto, probaron a utilizar muestras digitales sin comprimir del tema principal de *Star Wars*. La calidad era excelente incluso tras la compresión del codificador ADPCM que les proporcionaba Nintendo. Los samples se trataron en 16 bit a 11 kHz, y tras algunas negociaciones con Nintendo consiguieron ampliar el tamaño del cartucho de 8 MB a 12 MB, pudiendo introducir hasta 15 minutos de música orquestal sampleada. En la versión de Nintendo 64 se incluyeron temas de la trilogía original —como había hecho el fantástico concierto *John Williams conducts the Star Wars Trilogy* años antes—, así como fragmentos de las piezas que Joel McNeely había dedicado a las cloacas y al tema de Xizor. En 1997 el juego fue llevado a PC, donde sí pudieron incluir la mayoría de los temas de McNeely desde su CD de *Shadows of the Empire*. Aquel año, *Star Wars: Shadows of the Empire* fue el tercer juego más vendido de Nintendo 64 con más de un millón de copias vendidas, suponiendo un éxito absoluto para el proyecto. ✱

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE
VARÈSE | UNI DISTRIBUTION | 1996

Abrir | Buscar | Escanear

JOHN WILLIAMS CONDUCTS THE STAR WARS TRILOGY
SONY CLASSICAL | CBS RECORDS | 1990

Abrir | Buscar | Escanear

PANTALLA FINAL



VIRTUA FIGHTER KIDS: EL FINAL DE JEFFRY

» Digámoslo claro: Los Virtua Fighter Kids son chicos raros. Por ejemplo, Jeffry es un chaval con barbazas y una encarnizada enemistad con un tiburón en concreto. Jamás conocimos a nadie así, y nosotros también fuimos chicos raros... En cualquier caso, Jeffry gana en su juego si tú eres bueno manejándolo, veamos qué pasa cuando eso sucede.



» Jeffry ha conseguido ganar el Torneo Mundial de Lucha, así que es momento por fin de ir a por ese maldito Tiburón Satán. Ya en el agua y armado con un tridente, encuentra a su eterno adversario y lo ataca impetuosamente.



» Parece que Jeffry necesita un tridente más grande; hasta ahora tan solo ha conseguido enfadar a su enemigo. Jeffry piensa que es buen momento para salir a tierra firme, pero el Tiburón lo persigue...



» ... y ahí es donde el Tiburón Satán comete su mayor error. Verás, aquí en tierra firme, tenemos reglas. Y una de ellas es que no debes pisotear las flores. Jeffry es poseído por la furia imparable de un jardinero cabreado.



» Repentinamente, Jeffry se da cuenta de que en tierra firme tiene total ventaja sobre cualquier pez sin piernas, por grande que este sea. Así que ataca al Tiburón con toda su fuerza, agarrándolo y volteándolo por encima de su cabeza.



» Jeffry estrella al Tiburón Satán contra el suelo mediante su Powerbomb Splash Mountain. Quizá no haya terminado con su némesis para siempre, pero al menos y hoy por hoy, las flores pueden estar tranquilas y sin miedo a ser aplastadas.

retro GAMER

REDACCIÓN

Directora **Sonia Herranz**

Redactor Jefe **Juan Carlos Caballero "Adonías"**

Colaboradores **Atila Merino, Bieno Martí, David Alonso, Edgar S. Fuentes, Jaime González, Jesús Martínez del Vas, Jesús Relinque, Jorge Selfa, José María Velo, Julen Zaballa, Marina Amores**

CONTACTO REDACCIÓN

hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA

axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO

Director General **Manuel del Campo**

Director Desarrollo de Producto **Miguel Castillo**

Directora Financiera y de Recursos Humanos **Rocío López Barranco**

Director Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**

EQUIPO DE DIRECCIÓN

Directora del Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**

Director del Área de Motor **Gabriel Jiménez**

Directora de Business Insider **Yovanna Blanco**

Directora de Marketing, Comunicación y Cultura **Marina Roch**

Director de Arte **Abel Vaquero**

Director de Vídeo **Igoe Montes**

Directora de Acciones Especiales **Susana Pardo**

Directora de Ventas **Valle Santos**

Directora de Operaciones y Programática **Aitana Núñez**

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Sales Manager del Área de Entretenimiento **Javier Abad**

Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Sergio Fernández**

BrandLab Manager **Juan Carlos García**

Brandlab **Susana Herreros, Sara González**

Sales Controller **Jessica Jaime**

SUSCRIPCIONES

departamento.suscripciones@axelspringer.es

MARKETING

Social Media Manager **Nerea Nieto**

Social Media Editor **Noelia Santiago**

Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT

Director de Sistemas **José Ángel González**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD

Jefa de Administración y RRHH **Pilar Sanz**

Responsable de Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

C/ Juan de Mariana 15

28045, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD

publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES

+34 915 140 600

suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING

marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA

Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRI. 918 031 676

Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Juan de Mariana 15. 28045, Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited.

©2016 Future Publishing Limited. www.futureplc.com



12

www.pegi.info

© Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS



EL ENEMIGO HA VUELTO: TOMA LAS RIENDAS DE TU DESTINO



Protege al reino en la nueva
entrega de rol y estrategia.
Haz un equipo con héroes icónicos
de la saga Fire Emblem.

✦ 20 de Enero ✦

¡RESÉRVALO YA
Y CONSIGUE ESTE
MARCAPÁGINAS*!

SOLO EN

GAME



*Limitado a 2.000 uds. El marcapáginas se entregará con la compra del juego. Consulta previamente disponibilidad.